

**RACCONTO
DI UN**

CORTEO[®]

**GIOCO
DI SIMULAZIONE**



**B.G.P.E.
N. 2**

© 1980 Mondadori giochi
per concessione Ed. «del No»

Introduzione al gioco di Sergio Masini

Avete acquistato un gioco di simulazione. Non è un gioco come tanti altri. Si basa in maniera limitata sulla Fortuna o sul caso. Dura piuttosto a lungo e richiede una buona dose di attenzione. Ha regole abbastanza complesse, che bisogna imparare e ricordare se si vuole giocare bene. Ma vi fornisce emozioni e stimoli che nessun altro gioco è in grado di darvi: perché un gioco di simulazione è la ricostruzione fedele, mediante vari strumenti visivi (mappe, regole, pedine) della situazione di partenza e dei condizionamenti ambientali di un evento possibile o storicamente accaduto, che potete «vivere o in tutte le sue fasi come se ci foste dentro e prendeste voi le decisioni cruciali. Un gioco di simulazione vi mette al centro di un problema concreto (una guerra, la conquista di un impero commerciale, una competizione sportiva). Siete investiti di responsabilità reali, e dovete cavarvela col vostro buon senso e la conoscenza degli elementi della situazione, codificati nelle regole. Avete contro, come nella realtà, avversari che hanno il preciso intento di sconfiggervi duramente. Più di una volta vi troverete sull'orlo di una catastrofe, e saranno soltanto la vostra intelligenza e una moderatissima dose di fortuna a togliervi d'impaccio.

Sul piano commerciale, i giochi di simulazione sono un'invenzione abbastanza recente. Sul piano sociale sono vecchi: quanto l'uomo. Le cerimonie religiose, i riti, perfino le rappresentazioni teatrali sono tutte forme di simulazione della realtà. Più tardi, a partire dal Settecento, i militari scoprirono che era possibile addestrare gli ufficiali all'arte della guerra, senza utilizzare truppe in carne ed ossa, anche in periodo di pace. Nacquero così i giochi di guerra, nei quali fu maestro lo stato maggiore prussiano, ma che si diffusero presto a livello europeo.

Per tutto l'Ottocento furono elaborati regolamenti che consentivano agli allievi ufficiali, sotto la guida di un istruttore, di combattere battaglie immaginarie muovendo sulle mappe anziché sul campo eserciti composti di pezzetti di piombo o di legno colorati di rosso o di blu. Furono stabiliti allora alcuni principi validi anche oggi per la maggior parte dei giochi di

simulazione: il gioco si svolge in forma di partita, divisa in turni o mosse, durante i quali i giocatori muovono le loro pedine e compiono le azioni che ritengono necessarie per assicurarsi la vittoria; ad ogni mossa corrisponde una porzione di tempo reale, più o meno consistente a seconda del tipo di evento simulato; le occasioni di scontro fra unità avversarie sono risolte mediante sorteggio, sulla base del calcolo delle probabilità per evitare soluzioni non realistiche.

La constatazione che il sistema «funzionava» indusse varie potenze ad aumentare il realismo e la scala dei giochi. Così dalle battaglie si passò alle campagne militari, dall'addestramento degli ufficiali si passò, ai progetti di grandi operazioni offensive.

Nel frattempo in Inghilterra uno scrittore, Herbert George Wells, adattava le regole dei giochi di guerra militari ai soldatini di piombo, creando il wargame (gioco di guerra, appunto) per tranquilli civili. Tutto il Novecento è caratterizzato dall'evoluzione parallela del gioco di guerra «serio» e del gioco di guerra «ricreativo». Il cambiamento sostanziale avvenne a partire dagli anni cinquanta, quando ci si rese conto che il principio della ricostruzione simbolica ma realistica di un fatto, a scopi di addestramento o di divertimento, poteva essere spostato dal campo militare a tutti gli altri settori in cui era possibile una competizione fra gli uomini, da quello economico a quello sportivo, da quello politico a quello diplomatico; e infine che si poteva anche fare a meno dell'elemento competitivo, simulando a scopi didattici situazioni nelle quali contasse soprattutto la capacità dei partecipanti di risolvere problemi di gestione o addirittura di sopravvivenza in ambienti difficili e ostili.

A parte il settore didattico, comunque, la maggior parte dei giochi di simulazione oggi in commercio ricostruisce scontri fra due o più schieramenti. Non si tratta, come nel «Gioco dell'Oca» o in altri giochi cosiddetti «d'ambiente», di effettuare un percorso in base ai capricci di un dado. I contendenti, molto più realisticamente, hanno degli obiettivi territoriali e materiali, che vanno dall'eliminazione di una pattuglia nemica al controllo di un'intera galassia. Nei paesi

anglosassoni il tipo di simulazione più frequente è quella che permette di «rivivere» una battaglia o una guerra, avvenute nel passato o ipotizzabili in un futuro più o meno vicino. È una mappa, che rappresenta il terreno del confronto, il palcoscenico dove si svolgerà ogni volta un dramma diverso; ci sono delle regole, che fissano gli schemi entro i quali ci si deve muovere per «vivere» in modo realistico la situazione ricostruita; e' un dado, che esprime l'azione del caso, da prevedere e imbrigliare nella strategia di gioco; e ci sono delle pedine, che rappresentano le forze a disposizione dei contendenti: dalle divisioni corazzate alle navi, dal danaro ai capi militari e politici, dai missili ai singoli soldati.

Per scendere ancora più nei dettagli, sarà bene sapere che la mappa è di solito suddivisa in caselle di forma esagonale: una specie di scacchiera, che consente di muovere le pedine in maniera regolare. E' chiaro infatti che se la mappa rappresenta un terreno di vaste proporzioni la pedina, che a sua volta rappresenta un gruppo di persone o di mezzi, nel corso di una mossa può spostarsi sulla carta per un tratto equivalente, in scala, alla distanza reale coperta da quelle persone o da quei mezzi su un terreno autentico e in un periodo di tempo equivalente a quello rappresentato dalla mossa. Sulle carte degli stati maggiori, nel secolo scorso, si prendevano le misure col centimetro; sulle mappe dei moderni giochi di simulazione ogni casella rappresenta già una porzione di terreno di dimensioni precisi e quindi è sufficiente leggere sulla pedina la cifra stampata a sinistra: sono i punti di movimento, cioè il numero di caselle che, di norma, si possono percorrere in una mossa. Non tutte le caselle, poi, sono uguali; ci si muove più rapidamente su una strada lastricata che su un terreno sassoso e superare alcuni ostacoli richiede tempo. Di conseguenza si possono spendere, per attraversare una certa casella, più o meno punti di movimento rispetto ad una casella di terreno «normale».

Le pedine, che di solito sono piccoli quadrati di cartone di un centimetro e mezzo di lato, recano stampata oltre al numero di punti di movimento anche una cifra che indica la forza di attacco e di difesa, cioè il valore che possono contrapporre alle unità nemiche in caso di scontro. Con questo sistema è possibile fra l'altro stabilire una scala di valori tra i pezzi del gioco, a tutto vantaggio del realismo della simulazione.

Abbiamo detto che del gioco fa parte integrante un dado, simbolo del caso: ma un caso condizionato dal calcolo delle probabilità. Al momento dello scontro fra due o più pedine di schieramenti avversari, si effettua una proporzione fra la forza dell'attaccante e quella del difensore (ad esempio 1 a 2, e così via); si tira il dado; si consulta un diagramma che offre almeno sei possibilità di risultato, più o meno probabili con quella particolare proporzione di forze.

La maggior parte dei giochi di simulazione consente di riprodurre guerre o battaglie passate e future. Potete dunque essere Giulio Cesare contro i Galli nella battaglia di Alesia; o Napoleone a Waterloo; o sostituirvi ai capi della Wehrmacht, dell'Armata Rossa e degli Alleati occidentali davanti ad una mappa dell'Europa, sulla quale muoverete divisioni corazzate e grandi unità di fanteria; o anche «essere» il comandante di una divisione cinese attaccata da un corpo di spedizione sovietico in un futuro confronto in Estremo Oriente...

Come si può immaginare, un intero mondo, anzi infiniti mondi alternativi di emozioni sono a disposizione del giocatore di simulazioni. Ma tutto questo può anche non bastarvi; non è affatto detto che dobbiamo preferire i confronti militari. Per questo si stanno realizzando anche giochi che consentono di vivere situazioni non cruenti ma non per questo meno avvincenti, come lo scontro fra grandi gruppi economici o i sottili intrighi della diplomazia

internazionale o le tensioni di una manifestazione politica. In questi campi, che gli ideatori di simulazioni stanno scoprendo solo negli ultimi tempi, e' materia per centinaia di giochi, che smontano dall'interno i meccanismi del potere e portano al nostro livello ciò che ci è sempre sembrato lontano e incomprensibile: le «stanze dei bottoni» di tutti i tempi, consentendoci, sia pure per poche ore di gioco, di prendere noi le decisioni più importanti, quelle che ci vedono di solito costretti al ruolo di ignari strumenti, pedine appunto di giochi più grandi di noi. Attraverso la lettura e l'applicazione delle regole siamo in grado di capire le motivazioni più nascoste di scelte che, da profani, ci possono sembrare discutibili o addirittura sbagliate; compiendo scelte migliori di quelle storiche o conseguendo risultati migliori di quelli più prevedibili si possono comprendere i limiti umani che stanno dietro alle più imperscrutabili decisioni del potere. In tal modo — e non è un fatto secondario — una simulazione può renderci motto più consapevoli di un problema di quanto non possano fare diversi libri e parecchi articoli di giornale.

E'è, beninteso, una contropartita. Per quanto gli ideatori possano sforzarsi a semplificarli e chiarirli, i giochi di simulazione presentano sempre un minimo di complessità. Non è possibile, infatti, ricostruire in maniera realistica qualunque avvenimento senza ricorrere a regole dettagliate, che tengano conto almeno degli elementi fondamentali della situazione.

Questo porta, in taluni giochi — i giochi per «professionisti», per autentici patiti della simulazione — ad aumentare il volume delle regole, che giungono a volte a costituire veri e propri manuali e che hanno indotto alcune case a studiare sistemi che consentano di inglobare la maggior parte delle regole nei «programmi» dei computer tascabili, per consentire anche ai giocatori di corta memoria di impegnarsi nelle simulazioni più complesse. Fortunatamente, però, si può fare a meno di ricorrere a mezzi tanto sofisticati, anche se ci si accosta per la prima volta a questo genere di passatempo. Molti giochi — ed anche questo che vi presentiamo — contengono un regolamento ridotto, che vi consente ugualmente di divertirvi e di calarvi con sufficiente realismo nello «spirito» del gioco. Quando vi sarete familiarizzati con le regole principali — di solito questo avviene dopo due o tre partite — potrete imparare le regole del vero e proprio gioco di simulazione; queste amplieranno e preciseranno meglio i contorni e gli aspetti della vicenda ricostruita dal gioco. Infine, se le regole non vi piaceranno potrete sempre cambiarle, o crearne di nuove. Un gioco di simulazione è una struttura aperta, che si presta ad aggiunte e modifiche continue.

Ciò che non cambia o non dovrebbe mai cambiare è il coinvolgimento dei giocatori (ma si può anche giocare da soli, con stupefacenti effetti di sdoppiamento della personalità). In un buon gioco di simulazione ciascun partecipante è indotto ad immedesimarsi totalmente nella «parte» che rappresenta, facendo salva la dose di auto-ironia che ciascuno è in grado di esercitare su se stesso. Quindi, se tutti entrano nel «clima» del gioco, non ci si accorge nemmeno di come passa il tempo: quello che conta è solo lo scorrere dei turni, che avvicinano al risultato finale. Una simulazione, lo abbiamo detto all'inizio, può anche durare a lungo (da un'ora e mezza in avanti). Tutto sommato, però, si tratta di un problema marginale: quello che conta è che nessun altro passatempo vi mette in nano le leve del potere, del comando, della responsabilità e vi fa capire quanto sia difficile prendere decisioni determinanti in qualunque campo della vita umana. E tutto questo, si spera, divertendovi.

© 1980 Mondadori Giochi

Corteo®

«...In quell'Impero, l'Arte della Cartografia raggiunse tale perfezione che la Mappa d'una sola Provincia occupava tutta una città e La Mappa dell'Impero tutta una Provincia. Col tempo codeste Mappe smisurate non soddisfecero e i Collegi dei cartografi eressero una Mappa dell'Impero, che uguagliava in grandezza e coincideva puntualmente con esso. Meno dedite allo Studio della Cartografia, le Generazioni Successive compresero che quella vasta Mappa era inutile e non senza Empietà la abbandonarono alle Inclemenze del Sole e degl'Inverni. Nei Deserti dell'Ovest rimangono lacere Rovine della Mappa, abitate da Animali e Mendichi; in tutto il Paese non c'è altra reliquia delle Discipline Geografiche».

Con la sua abituale perspicacia Obeliscus osservò in un cerchio di amici che la mappa a grandezza naturale comportava gravi difficoltà, ma che un analogo procedimento non era inapplicabile ad altri campi, per esempio, al Gioco del Corteo. Costruire il Gioco del Corteo fu, dal quel momento, la ragione della sua vita. Dapprima si accontentò di pubblicare, in piccoli contenitori, la Mappa della Città, i Pezzi del Gioco e le Regole di Comportamento del Corteo.

La sua natura esigente non si considerò, tuttavia, soddisfatta. La vera natura del Corteo gli sfuggiva! Una seconda illuminazione alla quale presto sarebbe seguita una laboriosa e lunga pazienza, lo sottrasse a quella passeggera stasi. Il 1° marzo del 1988 intuì che la descrizione del Corteo, per essere perfetta, doveva coincidere, ora per ora, con il Corteo, come la famosa mappa coincideva punto per punto con l'Impero. Eliminò, dopo mature riflessioni, la scatola, la mappa, i pezzi e le regole stesse del Gioco, e organizzò il Corteo. Così fu inaugurato, nella nostra metropoli, il primo, autentico Gioco del Corteo.

Vedere per credere: non mancarono oscuri funzionari della questura che presero, o finsero di prendere, questo originalissimo prodotto dell'ingegno per un ulteriore tentativo di infrangere il Grande Divieto, e cercarono di reprimerlo. Ecco come si rende falso culto all'estro creativo! Il consenso fu generale e unanime quando un severo ukase del Sindacato del Gioco o, secondo alcuni, della Accademia Generale dei Giochi proibì, all'interno della città, l'uso abusivo del gioco più veritiero che mai fosse stato concepito.

Il danno, tuttavia, era fatto; la confusione, come una palla di neve, continua a prender corpo ed esistono trattatisti che si ostinano a fare tutt'uno di prodotti tanto diversi come il Gioco del Corteo e le intemperanze di una folla di manifestanti.

Da Cronache di Bustos Domecq
di J.L. Borges

Che cosa è «Corteo»

«CORTEO» è un gioco per due giocatori, meglio ancora, per due squadre di più giocatori ciascuna.

Il gioco prevede che un giocatore (il «giocatore-corteo») muova un corteo all'interno di un centro metropolitano, cercando di raggiungere alcuni luoghi della città (gli obiettivi) per lui significativi; questo mentre l'altro giocatore (il «giocatore-potere»), con un accorto utilizzo delle sue «forze di vigilanza», cerca di impedire il raggiungimento di tali obiettivi ostacolando il movimento del corteo, difendendo gli obiettivi più importanti, operando arresti.

Il giocatore-corteo otterrà punti-vittoria per ogni obiettivo raggiunto. Il giocatore-potere invece non ottiene punti: il suo scopo infatti è quello di limitare i punti vittoria ottenuti dal corteo o di diminuirli mediante l'arresto dei partecipanti al corteo.

Il giocatore-corteo risulterà vittorioso se il corteo riuscirà a raggiungere il maggior numero di obiettivi col minor numero di partecipanti arrestati.

Il giocatore-potere potrà, al contrario, ritenere assolto efficacemente il suo compito se riuscirà a limitare il numero degli obiettivi raggiunti dal corteo e rinchiuderà nelle sue carceri il maggior numero possibile di manifestanti.

Corteo si può giocare in molti modi: noi proponiamo un gioco di base, un gioco avanzato e diversi scenari a tema.

Il gioco base

Il gioco base è relativamente semplice: le sue regole potranno apparire difficili solo per chi non ha mai giocato su una mappa a reticolo esagonale, caratteristica dei giochi di simulazione.

Le regole fondamentali del gioco base servono per poter giocare «CORTEO» in tutti i suoi aspetti, e sono descritte all'inizio di questo fascicolo: Le regole del gioco base sono volutamente semplificate per permettere ai giocatori non abituati ai giochi di simulazione di abituarsi ai meccanismi fondamentali del gioco. Esse consentono una partita completa, ma più breve di quella possibile con il gioco avanzato. Una volta in grado di ricordare le regole del gioco base, passate a giocare quello avanzato.

Il gioco avanzato

Il gioco avanzato rappresenta una simulazione la più fedele possibile di tutte le situazioni e le sfumature di un Corteo vero e proprio.

Abbiamo cercato di fornire molti esempi per le regole che ci sono sembrate più complesse, per evitare ai giocatori problemi di interpretazione e ambiguità. Comunque, per ogni avvenimento non esplicitamente previsto dalle regole, interpretatelo voi col criterio della analogia (e siate giudici imparziali!).

I giocatori con una pratica più o meno profonda di giochi di simulazione possono senz'altro «saltare» il gioco base e impegnarsi direttamente in quello avanzato.

Gli scenari

La differenza fra il gioco avanzato e gli scenari non è sulle regole fondamentali di «CORTEO», che continuano a valere per ogni scenario.

La differenza è che, a parte la diversa difficoltà, ogni scenario svolge un tema particolare e questo non manca di ripercuotersi sui comportamenti sia del corteo che del potere. Nei giochi a scenario determinati luoghi della città assumono più valore rispetto ad altri, in relazione alla particolare situazione immaginata e, a volte, l'azione prevede l'inserimento di nuovi obiettivi (obiettivi mobili).

Diversi sono quindi anche i modi che ogni giocatore ha a disposizione per ottenere la vittoria, per effetto anche delle diverse strategie caratteristiche di ogni scenario.

Due raccomandazioni

Gioco base, Gioco avanzato e Scenari sono un'allusione a quanto l'immaginazione dei giocatori può costruire nel labirinto di una moderna metropoli.

Ma siamo convinti che la realtà qui simulata sia già stata e sarà più imprevedibile e ricca di come l'abbiamo rappresentata in «CORTEO».

Perciò invitiamo tutti i giocatori di «CORTEO» a inventarsi nuovi scenari, nuove varianti, nuove

trasgressioni alle regole e alle codificazioni, del gioco.

Avvertiamo inoltre i giocatori prevenuti, che saranno sicuramente numerosi, che ci si può divertire molto (e si può) anche imparare qualcosa) manovrando le unità del Potere.

Presentazione delle componenti del gioco

- A) I Materiali del gioco
- B) Il Gioco Base
- C) Il Gioco Avanzato
- D) Gli Scenari

A) I materiali del gioco

I materiali che occorrono per giocare a Corteo sono quelli contenuti nella confezione che avete comprato:

Piu precisamente:

- Una Mappa 100 x 70 che rappresenta una città.
- Un cartoncino fustellato con i pezzi che si usano per il gioco.
- Un libretto di racconto/spiegazione del gioco a 2 livelli di difficoltà (gioco base e gioco avanzato).
- Un dado numerico.
- Un contenitore per i pezzi.
- Un foglio di «pagine Gialle» della città.

Questi materiali bastano per giocare ai 2 livelli di difficoltà previsti da questa 3^a edizione di Corteo.

Vi suggeriamo di garantirVi da 2 a 4 ore di tranquillità per poter giocare e divertirvi.

B) Il gioco base

In questa 3^a edizione di CORTEO abbiamo introdotto un gioco base che ha caratteristiche di estrema semplificazione.

Il gioco base consente una visione di insieme di CORTEO e al tempo stesso ne rispetta le regole fondamentali. Lo consigliamo quindi ai giocatori inesperti e a tutti coloro che non sono abituati ai giochi di simulazione.

1. La mappa

Il gioco base si gioca sulla mappa che è contenuta nella confezione. La mappa rappresenta una Città e gli elementi che la compongono sono descritti nella tabella «effetti del terreno» posta sulla mappa stessa. Per riconoscere luoghi e differenze consultate ovviamente le apposite «Pagine gialle».

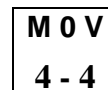
La mappa è divisa in esagoni, che, nel corso della descrizione del gioco. definiamo brevemente «esa». Gli esa servono a misurare gli spostamenti delle varie unità sulla mappa (ad esempio, una velocità di spostamento di 4 consente di spostare una unità per un massimo di 4 esa sulla mappa).

2. Le unità del gioco

Ogni unità delle forze in campo ha impressi nella parte inferiore due numeri:

- il primo indica i punti di velocità di spostamento di quella unità.
- il secondo indica i punti di potenza di scontro di

quella unità.



VELOCITÀ / POTENZA

Le unità del Corteo

Le unità del Corteo si differenziano fra loro per il valore del punti/velocità e dei punti/potenza: a questa prima differenziazione Se ne aggiunge un'altra dovuta a colori e sigle diverse.

Tipi di unità del Corteo

I diversi valori dei punti/velocità e dei punti/potenza differenziano i vari TIPI di unità del Corteo:

- unità «4-1» = «gruppi»
- unità «4-2» = «cordoni»
- unità «4-4» = cordoni»
- unità «6-4» = «spezzoni»
- unità «6-6» = «spezzoni»

Nel gioco base le unità del giocatore corteo sono 33 per 100 punti/potenza complessivi e sono divise in:

spezzoni	— 5 da «6-6»
	7 da «6-4»
cordoni	— 5 da «4-4»
	8 da «4-2»
gruppi	— 8 da «4-1»

Unità del Potere

Le unità del potere si differenziano per il valore dei punti/velocità e del punti/potenza: questa prima differenziazione si combina con le differenze di colori e simboli.

Tipi di Unità del Potere

Il Potere dispone sempre di 50 unità per un valore di 190 punti/potenza complessivi.



5 unità «8-4» =
reparti di «blindati»



10 unità «4-4» =
reparti di «celere»



10 unità «4-6» =
reparti di «lacrimogeni»



10 unità «6-4» =
plotoni di «carabinieri»



10 unità «2-2» =
squadre di «piontoni»



5 unità «2-2» =
squadre di «vigili»

3. Zona di controllo

Ogni unità del gioco «occupa» l'esa su cui si trova.

Ogni unità che occupa un'esa «controlla» di regola i 6 esa adiacenti. Questi 6 esa rappresentano la «zona di controllo» di quella unità: per brevità chiamiamo ZOC la zona di controllo e chiamiamo «in ZOC» ogni esa controllato da una unità.

- Qualunque unità entri nella ZOC di unità avversarie e obbligata a fermarsi.

4. Svolgimento del gioco

- Il gioco base si suddivide in 10 MANI di gioco: ciascuna mano è composta di 2 TURNI di gioco e corrisponde a circa 20 minuti del tempo reale.

Ogni turno di gioco si compone di 2 FASI, in questo ordine:

MANO DI GIOCO	TURNO del giocatore-corteo	FASE DI SPOSTAMENTO
		FASE DI SCONTRO
	TURNO del giocatore-potere	FASE DI SPOSTAMENTO
		FASE DI SCONTRO

5. Schema del Gioco Base

Prima di tutto si stabilisce chi gioca col Corteo e chi gioca col Potere.

Poi i giocatori PIAZZANO le unità sulla mappa.

1. Il **giocatore-corteo** sistema le 33 unità del gioco base. Queste unità vanno staccate dal cartoncino fustellato (escludendo le unità con ombrello e quelle con asterisco) e sistemate negli esa di Piazza Mento (sulla mappa in alto a sinistra) senza allargarsi negli esa dei viali vicini e disponendo al massimo 2 unità sullo stesso esa. Sistemate le unità, il giocatore-corteo stacca dal cartoncino i 5 pezzi «corsa» e i 10 pezzi «barricata» e le mette accanto a sé fuori della mappa per poterli usare in seguito.

Infine sceglie la componente politica, le cui unità terranno la Testa del Corteo per tutto il gioco.

2. Il **giocatore-potere** stacca dalla fustella tutte le unità del potere, esclusa la finanza: le mette accanto a sé fuori della mappa. Di queste unità ne prende 30 e le dispone sulla mappa come segue:

- 10 piontoni in esa-obiettivi a sua scelta (vedi anche Stradario delle «Pagine Gialle»);

- 5 vigili in esa che sono distanti al massimo 7 esa da esa-metro, esa-caserma, esa-obiettivo.

- 10 reparti celere e 5 plotoni di carabinieri in esa-caserma, con un massimo di 2 unità per esa.

A questo punto i due giocatori hanno sistemato le unità sulla mappa. Quindi il gioco può cominciare e si inizia la **PRIMA MANO DI GIOCO**.

1. Comincia il **giocatore-corteo**, che sposta le sue unità, una alla volta. Ricordate che in questa mano è vietata la corsa.

Se qualche unità del corteo sta nella ZOC di unità del potere, probabilmente di vigili, il giocatore-corteo fa gli scontri uno dopo l'altro e ne applica immediatamente gli esiti.

Finiti tutti gli scontri possibili, il giocatore-corteo ha così chiuso il suo turno di gioco.

2. Tocca ora al **giocatore-potere**, che effettua lo spostamento delle sue unità: oltre alle consuete regole dello spostamento, deve osservare anche le regole specifiche che riguardano le sue unità. In particolare le unità che partono dalle caserme devono entrare in gioco a partire dagli esa dove è segnato il numero della caserma.

Se il giocatore-potere non ha nessuno scontro da fare, una volta spostate le sue unità, finisce il suo turno di gioco e si chiude la prima MANO di gioco.

Inizia la seconda mano di gioco

1. Tocca ora al **giocatore-corteo**. Fin da adesso può usare la corsa e, se vuole farla, deve dichiararla all'inizio del suo turno di gioco; prima di spostare qualsiasi unità. Gli spezzoni del corteo, se vogliono, possono utilizzare i lanci a seconda di come sono andati gli eventuali scontri nella mano precedente, gli spezzoni potranno arrivare a prendere la Metropolitana. Se alla fine dello spostamento, ci sono unità del Corteo a contatto con unità del potere, si fanno gli scontri. Finiti questi ultimi, il giocatore-corteo termina il suo turno di gioco.

2. Tocca al **giocatore-potere**. Anzitutto 5 blindati che partono da esa-caserma che il giocatore-potere sceglie in base ai suoi progetti di gioco. Sistemati i blindati nelle caserme, il giocatore-potere li sposta e sposta anche le altre unità che sono sulla mappa.

Se qualche unità del giocatore-potere entra nella ZOC di unità del corteo, è obbligata a fermarsi. Una volta finiti gli spostamenti che intendeva fare, il giocatore-potere passa agli eventuali scontri. Realizzati gli scontri e applicati gli esiti di scontro, il giocatore-potere termina il suo turno di gioco. Si chiude la Seconda Mano di gioco.

Nella 3^a, 4^a, 5^a MANO entrambi i giocatori effettuano le 2 fasi di gioco (spostamento, scontro) come nella 1^a e 2^a. Il giocatore-potere deve ricordare di far entrare in gioco in ognuna di queste mani i rinforzi.

3^a MANO 3 lacrimogeni e 3 carabinieri in esa-caserma a scelta.

4^a MANO 2 lacrimogeni e 2 carabinieri in esa-caserma a scelta.

5^a MANO 5 lacrimogeni in esa-caserma a scelta.

Nella 6^a, 7^a, 8^a, 9^a e 10^a MANO entrambi i giocatori devono effettuare le 2 fasi di gioco previste (spostamento e scontro).

6. Fase di spostamento

In ogni turno di gioco, la prima fase da giocare per il giocatore in turno e quella di «spostamento».

Regole generali

Il giocatore in fase di spostamento deve spostare le sue unità una alla volta e terminare lo spostamento intero di una unità prima di spostarne un'altra.

Il giocatore in turno può spostare tutte, alcune o nessuna unità a seconda di come lo ritiene opportuno. Ogni unità può spostarsi di tanti esa quanti sono i punti/velocità che ha a disposizione.

Termine dello spostamento

- Lo spostamento può terminare per esaurimento dei punti/velocità disponibili dell'unità interessata o anche prima, secondo la scelta del giocatore in turno (vedi 20c).

Effetti del terreno sullo spostamento

Lo spostamento deve tener conto degli effetti del terreno.

Su esa-strada, esa-giardino, esa-scale, le unità di entrambi i giocatori spendono 1 punto/velocità.

Su esa-viale e esa-discesa le unità di entrambi i giocatori spendono 1/2 punto/velocità.

Su esa-salita le unità di entrambi i giocatori spendono 2 punti/velocità.

Su esa-caseggiato, esa-fiume, esa-adiacenti per lato di muro, lo spostamento è vietato alle unità di entrambi i giocatori.

Su esa-case popolari (esa-rossi) lo spostamento è consentito a tutte le unità del corteo, e vietato a tutte le unità del potere.

7. Spostamento del giocatore-corteo

Sganciamento delle unità

Le unità del giocatore-corteo che si spostano partendo da un esa controllato da una o più unità avversarie, possono spostarsi.

Metropolitana

Durante la sua fase di spostamento, il giocatore-corteo può inviare unità nelle stazioni della Metropolitana disposte sulle mappe. Le unità del corteo, una volta entrate negli esa-Metropolitana, finiscono lo spostamento anche se hanno punti-velocità ancora da spendere.

Nella successiva mano di gioco, durante la sua fase di spostamento, il giocatore-corteo può far partire le unità in Metropolitana da un qualunque esa-metropolitana presente sulla mappa (anche dallo stesso in cui le unità avevano terminato la mano di gioco precedente).

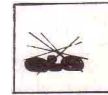
Corsa

Il giocatore-corteo può far correre le sue unità. In tutto il gioco base sono possibili 5 mani di corsa per il corteo, sulle 10 mani di gioco previste.

Nella 1ª mano di gioco le unità del corteo non possono correre.

La corsa è possibile per tutte le unità e significa che ogni unità del corteo raddoppia i punti/velocità a sua disposizione in quella mano.

Barricate



Per erigere una barricata il giocatore-corteo spende 2 punti/velocità dell'unità che erige la barricata. L'unità che erige la barricata colloca in uno degli esa della sua ZOC uno dei pezzi barricata che sono a disposizione del giocatore-corteo dall'inizio del gioco. La barricata può essere eretta anche in esa controllati dall'avversario, purché non occupati dall'avversario.

- Una barricata impedisce qualsiasi spostamento nell'esa che occupa per le unità di entrambi i giocatori: Spostamento e scontro non possono mai avvenire attraverso una barricata.

Nel gioco base, le barricate non possono essere rimosse.

8. Spostamento del giocatore-potere

Regola generale

Il giocatore-potere non può spostare unità che si trovano nella ZOC di una o più unità del corteo, anche se con tale spostamento potrebbe evitare uno scontro.

Presidio

Le unità del potere che presidiano determinati esa-obiettivi devono essere piazzate negli esa all'inizio del gioco. Gli esa-obiettivi su cui tali unità vanno collocate sono a scelta del giocatore-potere.

Effetti del terreno

Le unità del potere hanno gli stessi effetti del terreno di quelle del corteo, nella fase di spostamento.

Eccezioni importanti sono:

- per blindati e lacrimogeni è vietato il passaggio in esa-giardino;

- per blindati e lacrimogeni è vietato il passaggio per esa-obiettivo;

- per blindati e lacrimogeni è vietato il passaggio per esa-scale.

9. Lanci

Regola generale

Ogni unità da lancio può lanciare soltanto per una volta nella fase di spostamento. Per effettuare un lancio, le unità di lancio pagano la METÀ dei punti/velocità a loro disposizione.

Il lancio può essere effettuato soltanto se l'unità che lancia e il bersaglio sono su una LINEA RETTA di esa alle distanze previste.

Lanci del corteo

Solo gli spezzoni di corteo (unità con 6 punti/velocità) hanno gli strumenti per poter effettuare lanci su unità avversarie.

La distanza fra uno spezzone di corteo che lancia e il bersaglio deve essere al massimo di 3 esa, compreso l'esa dove c'è il bersaglio.

Lanci del potere

Solo i mezzi corazzati lancia-lacrimogeni possono effettuare lanci su unità avversarie.

La distanza fra un'unità lacrimogena che lancia e il bersaglio deve essere al massimo di 4 esa, compreso l'esa dove c'è il bersaglio.

Realizzazione del lancio

Le unità che lanciano confrontano i propri punti/potenza con quelli del bersaglio: il rapporto di lancio è determinato da questo confronto. Rapporti non perfetti si arrotondano sempre in favore del bersaglio.

Determinato il rapporto di lancio, il giocatore in fase getta il dado: il risultato del dado determina l'esito del lancio secondo la tabella differenziata per rapporti «esiti di lancio». Il risultato va applicato immediatamente.

Esiti di lancio

Gli esiti di lancio riguardano solo il bersaglio. Hanno bisogno di alcune spiegazioni.

NE = nessun effetto.

R1 = ritirata: l'unità bersaglio si ritira di 1 esa.

R2 = ritirata: l'unità bersaglio si ritira di 2 esa.

P2 = panico: l'unità bersaglio si ritira di 2 esa, scelti dal giocatore che ha lanciato.

• Se una unità del corteo va in panico per un lancio di lacrimogeni, qualsiasi altra unità del corteo, direttamente o indirettamente collegata al bersaglio, si ritira di un esa dove vuole il giocatore-potere. Se questo unità non possono spostarsi, stanno ferme: l'esa che era occupato dal bersaglio deve comunque essere lasciato libero.

Effetti del terreno sui lanci

Gli effetti del terreno sui lanci riguardano gli esa che separano l'unità che lancia dal bersaglio.

Esa-strada, esa-viale, esa-discese, esa-scale non interrompono il lancio.

Esa-giardino, esa-caseggiato, esa-case popolari, esa-salite, esa-fiume, esa-affollati, esa-obiettivi, esa-metro, esa-caserma interrompono il lancio.

Unità di lancio del corteo non possono lanciare su unità del potere che occupano esa-caserme.

Unità di lancio del potere non possono lanciare su unite del corteo che occupano esa-metro.

10. Fase di scontro

Dopo aver terminato la propria fase di spostamento, il giocatore che è in turno procede a giocare la sua fase di scontro.

Regole generali

Il giocatore in turno ha l'iniziativa e si chiama perciò «attaccante», mentre il giocatore non in turno subisce l'iniziativa avversaria e si chiama perciò «difensore».

• Ogni unità che ha unità avversarie nella sua ZOC deve sostenere lo scontro con esse: il giocatore deve sempre assicurarsi che tutte le unità avversarie che sono nelle ZOC di proprie unità siano impegnate in scontro.

• Ogni unità, sia in difesa che in attacco, può

sostenere un solo scontro per ogni turno di gioco.

• Per fare lo scontro l'attaccante deve:

— confrontare i punti/potenza della sua unità attaccante con quelli della unità che si difende.

— stabilire così un rapporto che corrisponde ai rapporti descritti nella parte superiore della tabella «esiti di scontro». Nel caso questo rapporto sia imperfetto (non corrisponda esattamente a quelli previsti dalla tabella) si arrotonda in favore del difensore, allo stesso modo che per i lanci.

— tirare il dado e leggere sulla tabella «esiti di scontro» l'esito ottenuto, che risulta nella casella dove si incrociano il risultato del dado e il rapporto stabilito in precedenza.

— applicare immediatamente il risultato di scontro indicato nella casella.

Scontro multiplo

La scontro può, avvenire, oltre che fra due unità singole, anche fra più unità adiacenti amiche e avversarie.

Esiti di scontro

La tabella «esiti di scontro» fornisce al giocatore tutti i possibili risultati per ogni scontro effettuato.

• Esiti di scontro.

AR, DR = ritirata dell'attaccante o del difensore. L'unità che ha perso lo scontro deve ritirarsi dall'esa che occupa e spostarsi in una esa adiacente.

• Lo spostamento in ritirata è obbligatorio e va eseguito immediatamente dalla unità che deve ritirarsi.

L'unità in ritirata non può ritirarsi in esa proibiti degli effetti del terreno o in ZOC dell'avversario.

• Una unità in ritirata può ritirarsi in un esa controllato o occupato da unità amiche, purchè sia sempre fuori della ZOC di unità avversarie.

AP, DP = panico dell'attaccante o del difensore. Il risultato dello scontro e la disorganizzazione completa dell'unità che ha perso lo scontro.

Panico del Corteo

L'unità del corteo in panico deve ritirarsi in un esa scelto da giocatore-potere.

• L'unità del corteo in panico trasmette il panico a tutte le unità del corteo che sono adiacenti: queste a loro volta lo trasmettono alle unità del corteo che sono adiacenti a loro. Tutte le unità in panico sono perciò spostate di un esa, a scelta del giocatore-potere.

Arresti

Tutte le unità del corteo che non possono ritirarsi (sia per ritirata che per panico) dopo lo scontro si considerano «arrestate».

Le unità arrestate sono immediatamente prese dal giocatore-potere e collocate negli esa dell'edificio-carcere disposti sulla mappa, da cui non possono più uscire fino alla fine del gioco.

Panico del potere

L'unità del potere in panico è immediatamente rimossa dall'esa che occupava e collocata in uno degli esa-caserma disposti sulla mappa, a scelta del giocatore-corteo.

Tutte le unità del potere che non possono ritirarsi per

un esito di scontro si considerano in panico.

L'unità del potere in panico deve essere rovesciata a faccia in giù nell'esa-caserma e rimane in quell'esa fino alla fase di spostamento del giocatore-potere della mano successiva.

Effetti del terreno sullo scontro

Esa-strada, esa-viale, esa-giardino, esa-obiettivo: unità che occupano tali esa effettuano lo scontro a potenza normale.

Esa-caseggiati, esa-fiume, esa-scale, esa-muro non permettono lo scontro.

Esa salita-discesa: l'unità che attacca un'altra in salita (più in alto) ha potenza normale; l'altra si difende a potenza doppia. L'unità che attacca un'altra in discesa (più in basso) ha potenza doppia; l'altra ha potenza normale.

Esa-caserma: scontro vietato a unità del corteo.

Esa-metro: scontro vietato a unità del potere.

Esa-casa popolare: l'unità del corteo che lo occupa vale doppio.

Esa-affollato: l'unità del corteo che lo occupa vale metà potenza.

11. Curnulo delle unità

In qualsiasi momento del gioco, 2 unità dello stesso giocatore possono accumularsi nello stesso esa. Il cumulo delle unità può avvenire per effetto dello spostamento, del lancio o dello scontro.

- Due unità cumulate si comportano come una sola unità agli effetti dello scontro: esse sommano i propri punti/potenza sia in attacco che in difesa.

12. Testa del corteo

Per il giocatore-corteo è fondamentale, agli effetti del gioco, definire le unità che guidano le altre dentro la Città. Queste unità si chiamano «testa di Corteo».

- All'inizio del GIOCO, il giocatore-corteo dichiara qual è la componente politica, fra quelle che ha a disposizione, che tiene la Testa del Corteo.

- All'inizio di ogni mano di gioco, terminata la fase del proprio spostamento, il giocatore-corteo dichiara 2 unità specifiche della componente scelta all'inizio come Testa di Corteo in quella mano. Le unità di Testa possono essere singole o cumulate.

Non è necessario che le unità di Testa siano adiacenti fra loro, nè che si trovino materialmente davanti a tutte le altre unità.

Potenza della Testa

Effetto della dichiarazione di Testa è che le unità prescelte come Teste di Corteo sommano ai propri punti/potenza 2 punti per ogni unità collegata ad esse o direttamente (perché adiacenti) o indirettamente (attraverso altre unità adiacenti alle Teste).

Testa e esiti di scontro

Rispetto agli esiti di scontro previsti dalla tabella, le unità di Testa sono unità come le altre: la differenza è che l'esito di scontro che interessa le unità di Testa si applica anche a tutte le unità del Corteo (cioè alle unità direttamente o indirettamente collegate alle unità di Testa).

13. Colonna di blindati

- Più mezzi blindati del potere, in esa adiacenti fra loro, formano una COLONNA di blindati. Una colonna si forma quindi con un minimo di 2 mezzi blindati a contatto fra loro.

- Una colonna di blindati sostiene uno scontro unico, quando si scontra (in attacco o in difesa) con una o più unità avversarie.

- La potenza di scontro complessiva di una Colonna di blindati è data dalla somma delle potenze dei singoli blindati che la formano.

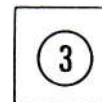
14. Gli obiettivi

Gli esa-obiettivi (colore giallo) indicati sulla mappa rappresentano i luoghi della città che, per varie ragioni, rivestono valore sia per il corteo che per il potere.

Regole generali

Ogni esa-obiettivo vale un certo numero di punti, per il giocatore-corteo, se una unità del giocatore-corteo occupa quell'esa. Occupare un esa-obiettivo vuol dire collocare almeno una unità del corteo in quell'esa per una MANO di gioco.

L'esa-obiettivo occupato, una volta che l'unità del corteo lo ha lasciato, va immediatamente ricoperto da parte del giocatore-corteo con uno dei 60 pezzi «copriobiettivi» contenuti fra i pezzi di gioco. Il numero stampato sul pezzo deve corrispondere al valore dell'esa-obiettivo occupato:



Pezzo copriobiettivo

Dal momento in cui un esa-obiettivo è stato coperto con un pezzo copri-obiettivo, si considera come un esa-caseggiato, cioè, VIETATO a qualsiasi giocatore.

I valori degli obiettivi si leggono sulla «tabella degli obiettivi» posta al bordo superiore della mappa.

Per distinguere con chiarezza gli obiettivi fra di loro, servitevi dell'apposito Stradario contenuto nelle «Pagine Gialle» della Città.

15. Fine del gioco

Nel gioco base, alla fine della 10 mano, il gioco stesso si considera finito.

Si passa a questo punto al conteggio dei punti/vittoria.

- Punteggio di vittoria.

— Il giocatore-corteo somma tutti i punti/vittoria accumulati durante il gioco attraverso l'occupazione degli obiettivi.

Il giocatore-potere somma tutti i punti/ potenza delle unità del giocatore-corteo che è riuscito ad arrestare e che si trovano quindi negli esa dell'edificio carcere.

— Il punteggio finale del giocatore-potere va sottratto al totale raggiunto dal giocatore-corteo. Ne risulterà un punteggio FINALE che si confronta con i livelli numerici indicati nella tabella «Livelli di Vittoria».

Tabella livelli di vittoria

oltre 70 punti Vittoria schiacciante del Corteo

da 50 a 69 Vittoria di misura del Corteo

da 20 a 49 Pareggio

da 0 a 19 Vittoria di misura del Potere

meno di 0 Vittoria schiacciante del Potere

C) Il gioco avanzato	
1. Le unità del gioco	1a. Unità del corteo. 1b. Unità del potere. 1c. Altri pezzi del gioco. 1d. La mappa del gioco.
2. Zona di Controllo	
3. Svolgimento del gioco	3a. Traccia del gioco.
4. Fase di spostamento	4a. Regole generali. 4b. Termine dello spostamento
5. Spostamento del giocatore-corteo	5a. Sganciamento delle unità. 5b. Metropolitana. 5c. Corsa. 5d. Barricate.
6. Spostamento del giocatore-potere	6a. Regola generale. 6b. Presidio. 6c. Ordine di servizio. 6d. Effetti del terreno
7. Lanci	7a. Regola generale. 7b. Realizzazione del lancio. 7c. Esiti di lancio. 7d. Lanci del corteo. 7e. Lanci del potere. 7f. Effetti del terreno sui lanci.
8. Fase di scontro	8a. Regole generali. 8b. Scontro multiplo. 8c. Effetti del terreno. 8d. Esiti di scontro. 8e. Panico del corteo. 8f. Arresti. 8g. Panico del potere. 8h. Ritirata fuori del corteo.
9. Cumulo delle unità	
10. Testa del corteo	10a. Potenza della Testa. 10b. Testa ed esiti di scontro.
11. Colonna di blindati	
12. Gli obiettivi del gioco	12a. Regole generali. 12b. I singoli obiettivi.
13. Regole speciali	13a. Fumo dei lacrimogeni. 13b. Errori nei lanci. 13c. Ingorghi. 13d. Corteo nazionale e Finanza.
14. Fine del gioco	14a. Sui risultati di vittoria.
Osservazioni su Scenari	Scenario Internazionalista Scenario Antifascista Scenario Sociale Scenario Antirepressivo
Schema del Gioco avanzato da usarsi come pro-memoria. Tabella Livelli di Vittoria del Gioco avanzato.	

1. Le Unità del gioco

Le unità del gioco stampate sul cartoncino sono pezzi da 12 mm. con colori, simboli e numeri stampati sopra.

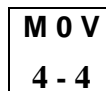
Le unità si dividono in unità del corteo, unità del potere, pezzi aggiuntivi.

Ogni unità delle forze in campo ha impressi nella parte inferiore due numeri:

- Il primo indica i punti di velocità di spostamento di quel pezzo.

— Il secondo indica i punti di potenza di scontro di quel pezzo.

Normalmente i due numeri si trovano sui pezzi che rappresentano i soggetti del gioco.



VELOCITÀ / POTENZA

Su altri pezzi (obiettivi, barricate, ecc.) ci sono soltanto dei simboli, a volte accompagnati da numeri che indicano il valore in punti di vittoria del pezzo o la sua velocità.

Le unità del Corteo

Le unità del Corteo si differenziano fra loro per il valore dei punti/velocità e dei punti/potenza: a questa prima differenziazione se ne aggiunge un'altra dovuta a colori e sigle diverse.

Tipi di unità del Corteo

I diversi valori dei punti/velocità e dei punti/potenza differenziano i vari TIPI di unità del Corteo:

— unità «4-1» = «gruppi» con volantini, cartelloni, riviste da vendere, petizioni da far firmare.

— unità «4-2» = «cordoni» con striscioni e megafoni.

— unità «4-4» - «cordoni» con bandiere dalle aste corte e nodose

— unità «6-4» = «spezzoni» con strumenti di autodifesa da 1/2 litro: feroci, ma teneri.

— unità «6-6» = «spezzoni» con strumenti di autodifesa da 1 tiro: silenziosi e torvi.

Questa divisione delle unità del Corteo cerca di rappresentare con molta approssimazione le differenze quantitative e organizzative interne al Corteo stesso.

Diverso è il numero di manifestanti per ciascun tipo di unità:

— spezzoni = 100 manifestanti.

— cordoni = 300 manifestanti.

— gruppi = 500 manifestanti.

Nel gioco avanzato le unità del giocatore-corteo sono all'inizio 33 per 100 punti/potenza complessivi e sono divise in:

spezzoni — 5 da «6-6»

— 7 da «6-4»

cordoni — 3 da «4-4»

— 8 da «4-2»

gruppi — 8 da «4-1»

Nel gioco avanzato abbiamo immaginato il Corteo

composto da circa 9.000 manifestanti.

A queste unità se ne possono aggiungere altre per effetto di regole speciali o nei giochi a scenario.

Le componenti del Corteo

Oltre alla diversità per tipi di unità; le unità del Corteo si differenziano fra loro anche per componenti politiche e sociali.

Queste differenze risultano dai diversi colori e sigle.

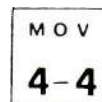
Per dare maggiore vivacità al gioco, i colori delle unità del Corteo sono vivaci, mentre i nomi e le sigle utilizzate sono quelli delle formazioni politiche della sinistra extraparlamentare italiana negli ultimi anni e in particolare nel 1977.

Ovviamente la maggioranza dei manifestanti sono individuati non in formazioni politiche organizzate, ma in un'area sociale e politica che viene solitamente chiamata «Movimento». Le formazioni organizzate compongono il Corteo in proporzioni assolutamente arbitrarie: confidiamo che gli appartenenti a tali organizzazioni non se ne risentiranno.

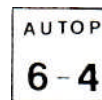
Eventuali esclusioni di organizzazioni o gruppi politici si devono a nostra fatale disattenzione o, più credibilmente, all'assenza di tali formazioni dai cortei degli ultimi anni.

Diamo ora alcuni cenni esplicativi sulle componenti politiche:

Movimento (unità rosse con scritta MOV): studenti, operai, donne, giovani dei quartieri periferici, tecnici, insegnanti, disoccupati e vari sfaccendati. Essi formano un'area di opinioni e bisogni spesso assai diversi, ma hanno in comune speranze di liberazione e l'antagonismo nei confronti del potere. Non mancano naturalmente nel MOV le organizzazioni come collettivi di quartiere o di posto di lavoro e insiemi di giovani come «indiani» e altri.



Autonomia Operaia Organizzata (unità rosse con scritta AUTOP): sono un insieme non molto numeroso, ma assai efficiente di organizzazioni locali radicate in van settori sociali della Città. Spesso in conflitto fra loro, sono comunque efficienti e veloci.



Lotta continua (unità biancorosse con scritta LC): sono un insieme di militanti, lettori di giornale, giornalisti cui si aggiunge a volte qualche parlamentare. Famosi per la lotta dura.



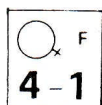
Democrazia Proletaria (biancorosse con scritta DP): sono una organizzazione composta, presente sia in sedi istituzionali che nelle realtà sociali. Maturi e riflessivi, questi manifestanti sono però anche pronti ad una rabbiosa combattività.



Radicali (unità verdi con scritta RAD): eredi del pensiero liberate. sono sempre rumorosamente interni ad ogni protesta e quasi sempre pacifici.



Femministe (unità rosa con simbolo): sono le organizzazioni femministe storiche della Città. Composte ovviamente di sole donne, si servono dell'ironia e della mimica come strumenti di offesa abituali, ma a volte si comportano diversamente.



Marxisti-leninisti (unità giallo rosse con scritta ML): interpreti fedeli di alcune costanti ideologiche del Movimento Operaio internazionale, hanno profonde divergenze di vedute che non impediscono una proverbiale tenacia. Sono un pò lenti e pesanti.



Anarchici (unità rossogrigie con simbolo): eredi di una secolare tradizione libertaria, la combinano con una prorompente creatività. Spesso contraddittori, sono però immaginosi e imprevedibili.



Gruppetti (unità arancio con scritta): sono piccole formazioni di larghe vedute, spesso impegnate in sottili dissertazioni.



Zombies (unità arancio con scritta): sono una sparuta e abile congerie di riviste e radio alternative, di intervistatori e santoni pronti alle più repentine e credibili profezie.



Come si è già accennato, fra le unità del Corteo oltre a quelle necessarie al gioco avanzato, ve ne sono altre che entrano nel gioco in particolari condizioni (scenari, regole speciali). Dell'uso di queste unità diremo dunque più avanti.

1b. Unità del Potere

Le unità del potere si differenziano per il valore dei punti/velocità e dei punti/potenza: questa prima differenziazione si combina con le differenze di colori e simboli.

Tipi di Unità del Potere

5 unità «8-4» = reparti di «**blindati**». Si tratta di automezzi blindati da carica, veloci e forniti di un equipaggio specializzato nel sapersi districare fra le vie tortuose della Città.



10 unità «4-4» = reparti di «**celerè**». Si tratta di reparti di polizia specializzati in problemi di ordine pubblico, dotati di caschi e scudi di ordinanza



10 unità «4-6» = _ reparti di «**lacrimogeni**». Si tratta di automezzi con torretta, bassi e scattanti: sono adibiti al lancio dei lacrimogeni, ma i loro equipaggi sanno all'occorrenza fronteggiare situazioni diverse.



10 unità «2-2» = squadre di «**piantoni**». Si tratta dei reparti di sorveglianza alle sedi del potere: spesso grossi e sonnolenti, hanno turni di lavoro troppo lunghi.



5 unità «2-2» = squadre di «**vigili**». Si tratta dei custodi del traffico urbano; sono marginalmente interni alla logica dello scontro, anche perché dotati di divise impeccabili.



10 unità «6-4» = plotoni di «**caramba**». Si tratta di reparti in tenuta leggera, molto mobili, anche se troppo vincolati dalla rigida disciplina del Corpo.



Il Potere dispone sempre di 50 unità per un valore di 190 punti/potenza complessivi.

Come per le unità del Corteo, così per quelle del Potere abbiamo immaginato una composizione numerica per tipo di unità:

reparti = 50 componenti
plotoni = 50 componenti
squadre = 10 componenti

Il Potere dispone quindi di forze per circa 1.900 componenti reali.

Come per il Corteo, abbiamo immaginato che i rapporti fra le diverse unità del Potere e il loro comando centrale siano di pura e semplice esecuzione. Anche qui abbiamo dunque sorvolato sulle contraddizioni e le divergenze che ci pare esistano nella realtà.

1c. Altri pezzi del gioco

Altri pezzi del gioco (Barricate, ingorghi, obiettivi mobili ecc.) servono a usi particolari o in circostanze previste (scenari): li illustriamo quindi in seguito.

I pezzi bianchi sono a disposizione per sostituire altri pezzi che si siano smarriti: ma possono anche essere usati dai giocatori fantasiosi per creare nuove unità da utilizzare nel gioco, a loro scelta.

1d. La mappa del gioco

La mappa del gioco è divisa in esagoni, che hanno la funzione di misurare gli spostamenti delle varie unità (per fare un esempio di regola una velocità 6 di spostamento, consente di muoversi eseguendo un massimo di 6 «passi» da un esagono all'altro).

Nel corso della descrizione del gioco e delle sue regole, chiamiamo per brevità «**esa**» gli esagoni della mappa. La mappa rappresenta un ipotetico centro metropolitano. Su di essa si trovano descritte molte caratteristiche che crediamo comuni ai centri cittadini delle Città europee. Ci è sembrato ovvio non preoccuparci eccessivamente delle proporzioni esistenti fra i luoghi descritti sulla mappa, anche perché fidiamo nella immaginazione creativa dei giocatori.

Per questo non ci siamo curati di costruire una immagine «la più realista possibile» della Città, ma abbiamo invece privilegiato tutti quegli elementi che ne costituiscono (a nostro parere) la fisionomia e i contorni più significativi.

I giocatori non si stupiranno quindi di trovare sproporzioni fra i caseggiati e le vie della città, o fra determinati edifici e altre costruzioni (ad esempio i ponti).

Neanche ci si dovrà stupire dei noi, adottati per le strade e le piazze. Come crediamo evidente, abbiamo voluto semplicemente divertirci. È stato l'unico momento in cui abbiamo manifestato indulgenza verso noi stessi e i nostri desideri, chiamando le cose più come vorremmo che fossero chiamate che come sono in realtà.

• Descriviamo ora analiticamente gli elementi che costituiscono la mappa (vedi «Pagine Gialle»).

Vie, vicoli, strade (esa bianchi): sono i posti nei quali giocavamo da bambini e da cui lo «sviluppo urbano» ci ha espulsi. Un tempo potevamo temere al più l'intervento di qualche vigile che ci avrebbe allontanato strizzandoci l'occhio, perché suo figlio stava giocando con noi. Oggi i vigili sono sterili oppure i bambini si vergognano molto più precocemente di avere il padre vigile.

Viali, larghi, piazze (esa grigi): sono usati dalla gente per spostarsi da un luogo all'altro della metropoli. Normalmente siamo abituati a vederli intasati di traffico e brulicanti di persone indaffarate; come è noto, però, non appena un corteo minaccia di attraversare la Città, la gente si dirada, rimandando i propri impegni,

mette in salvo le automobili e si mette «alla finestra». E così che le unità del corteo e quelle del potere scelgono questi percorsi come luoghi privilegiati di spostamento, visto che su di essi raddoppiano la velocità.

Luoghi affollati (esa celeste): sono un grosso mercato coperto, pieno di gente che fa spesa; un centro commerciale nel quartiere degli affari, e pieno di «signori» che acquistano pelli a gioielli per le loro sofisticate amiche; una galleria nella zona medievale, dove, protetti dalla presenza di turisti americani in cerca di sensazioni, piccoli e grandi quantitativi di erbe aromatiche e spezie varie passano di mano in mano. Il potere si guarderà bene dall'entrare in questi luoghi: un'azione delle sue unità dentro di esse ne comprometterebbe gravemente la legittimazione.

Caseggiati (esa marrone): le case rappresentano il tempio dei diritti civili. Infatti sono abitate da gente magari insoddisfatta, ma tranquilla e riservata, che non ammette intrusioni di alcun tipo, né delle unità del corteo, né delle unità del potere.

Case popolari (esa rossi): situate nei quartieri proletari, gli ultimi rimasti a ridosso del centro della Città. Prima o poi verranno rase al suolo per fame immensi parcheggi. Fintanto che resistono, però, costituiscono una spina nel fianco delle forze del potere, piene come sono di vasi di fiori e limoni: costituiscono perciò naturale retroterra per le forze del corteo, che possono trovarvi ospitalità ed assistenza, raddoppiando la loro potenza. Sono intransitabili per le forze del potere.

Muri e/o Mura (marroni): sia che si tratti di mura storiche, sia che si tratti di recinzioni recenti, rappresentano in ogni caso una barriera di chi possiede rispetto a chi vorrebbe possedere. Per fortuna sono invalicabili anche alle forze del potere.

Obiettivi (esa gialli) sono i luoghi dove il potere svolge le funzioni politiche ed esercita le attività economiche che gli permettono di riprodurre sè stesso. Abbiamo volutamente escluso le funzioni militari (caserme) in quanto il corteo si pone in una logica prevalentemente politica e solo subordinatamente militare.

Caserme (esa viola): sono viste dal corteo come luoghi da evitare premurosamente. Infatti, se in esse è di solito difficile entrare, è ancora più difficile uscirne dato che vi si esercita in modo assoluto l'intera potenza del potere.

Metropolitane (esa M): nessuna metropoli è veramente tale se non è provvista di metropolitana.

Oltre a consentire il pendolarismo più intenso, la metropolitana entra pesantemente nel gioco, dato che può essere utilizzata dalle unità del corteo e non da quelle del potere per spostamenti rapidissimi da una zona all'altra della città.

Giardini (esa verdi): oltre a consentire un minimo di ossigenazione agli sventurati abitanti della metropoli, i giardini sono luoghi di riposo e di svago per vecchi e bambini, preferiti anche dai «fumatori» e dagli sbracati in generale. Non sono perciò attraversabili dalle unità motorizzate del potere, come dal traffico in genere.

Fiume, salite/discese, scale (esa vari): sono quanto rimane dell'elemento naturale preesistente alla formazione della metropoli, e vengono tutto sommato «subiti» dalle unità di entrambi i giocatori. Queste possono in ogni caso avvantaggiarsene secondo quanto prescritto dagli effetti del terreno.

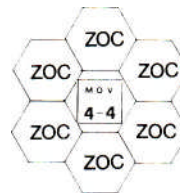
Occorre tenere presente che gli effetti del terreno influenzano il controllo, lo spostamento e lo scontro fra le unità: perciò saranno trattati analiticamente nei capitoli relativi e sintetizzati ai bordi della mappa.

2. Zona di controllo

Ogni unità del gioco «occupa» l'esa su cui si trova.

Ogni unità che occupa un esa «controlla» di regola i 6 esa adiacenti. Questi 6 esa rappresentano la «zona di controllo» di quella unità: per brevità chiamiamo ZOC la zona di controllo e chiamiamo «in ZOC» ogni esa controllato da una unità.

Esempio di ZOC normale.

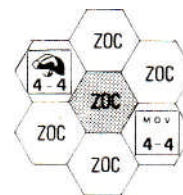


La «zona di controllo» rappresenta l'influenza che ogni unità del gioco, sia del Corteo che del Potere, esercita sul territorio immediatamente circostante al luogo in cui essa si trova. Questa influenza (e le sue conseguenze sullo spostamento e sullo scontro) si rivela fondamentale soprattutto in determinate situazioni della mappa (ad es. i viali, i ponti, alcuni grandi incroci, ecc.). La «zona di controllo» corrisponde a quello che, in gergo militare, si chiama «tenere una posizione».

- Qualunque unità entri nella ZOC di unità avversarie e obbligata a fermarsi.

- Un esa può essere posto in ZOC, nel rispetto delle regole, anche contemporaneamente da unità avversarie fra loro. Quell'esa si considera controllato da entrambi i giocatori.

Esempio di ZOC comune a unità avversarie:



Effetti del terreno sulla ZOC

Su esa-caseggiato, esa-fiume, esa-scale, esa adiacenti per lato di muro, nessuna unità del due giocatori esercita ZOC.

Su esa-caserma nessuna unità del giocatore-corteo esercita ZOC.

Su esa-metro nessuna unità del giocatore-potere esercita ZOC.

3. Svolgimento del gioco

Diamo qui di seguito la descrizione del gioco avanzato. Come abbiamo già anticipato all'inizio, le regole fondamentali che servono per il gioco avanzato valgono anche per i giochi a scenario.

- Il gioco avanzato si suddivide in 10 MANI di gioco: ciascuna mano di gioco è composta di 2 TURNI DI GIOCO.

Abbiamo immaginato che ogni MANO di gioco corrispondesse a circa 20 minuti del tempo reali degli avvenimenti descritti dal gioco.

In altri termini, in ogni mano di gioco ogni giocatore ha a sua disposizione un turno di gioco.

Ogni turno di gioco si compone di 2 FASI, in questo ordine:

MANO DI GIOCO	TURNO del giocatore-corteo	FASE DI SPOSTAMENTO
		FASE DI SCONTRO
	TURNO del giocatore-potere	FASE DI SPOSTAMENTO
		FASE DI SCONTRO

In ogni turno di gioco, ogni giocatore, deve attuare le 2 fasi di gioco, rispettando le regole che illustriamo in seguito.

- Ogni giocatore attuerà le 2 fasi previste per il suo turno in relazione a quanto si propone di attuare nel corso del gioco stesso. Di regola il giocatore-corteo cercherà di fare punti occupando esa-obiettivi, mentre il giocatore-potere cercherà di impedirlo, difendendo gli esa-obiettivi dalle unità avversarie e operando arresti.

E' evidente che entrambi i giocatori possono comportarsi diversamente, anche se restano comunque legati ai livelli di vittoria descritti alla fine del gioco.

- Le regole che valgono per lo spostamento e per lo scontro devono sempre osservate da entrambi i giocatori.

3a. Traccia di gioco per il gioco avanzato

Diamo qui una descrizione sommaria del gioco, indicando le operazioni che i giocatori devono compiere per avviare il gioco e giocare le mani.

Prima di tutto si stabilisce chi gioca col Corteo e chi gioca col Potere.

Poi i giocatori PIAZZANO le unità sulla mappa (vedi «Schema del gioco base»).

1. Il **giocatore-corteo** sistema le 33 unità del gioco base (vedi 1a.). Queste unità vanno staccate dal cartoncino fustellato e sistemate negli esa di Piazza Mento (sulla mappa in alto a sinistra) senza allargarsi negli esa dei viali vicini e disponendo al massimo 2 unità sullo stesso esa (cumulo: vedi 9). Sistemate le unità, il giocatore-corteo stacca dal cartoncino i 5 pezzi «corsa» (5c) e i 10 pezzi «barricata» (5d) e li mette accanto a sè fuori della mappa per poterli usare in seguito.

Infine sceglie la componente politica, le cui unità terranno la Testa del Corteo per tutto il gioco (10).

2. Il **giocatore-potere** stacca dalla fustella tutte le unità del potere (1b), esclusa la finanza: le mette accanto a sè fuori della mappa. Di queste unità ne prende 30 e le dispone sulla mappa come segue: 10 piantoni in esa-obiettivi a sua scelta (12, 12b: ma vedi anche Stradario delle «Pagine Gialle»); 5 vigili in esa che sono distanti al massimo 7 esa da esa-metro, esa-caserma, esa-obiettivo (di solito ne dispone 2 dalle parti di Viale Nin e Corso Maltese e gli altri a bloccare le Porte che danno su Viale Billikid); 10 reparti celere e 5 plotoni di carabinieri in esa-caserma, con un massimo di 2 unità per esa (cumulo: vedi 9). In genere il giocatore-potere concentra le unità nelle caserme 1, 2 e 3 e dispone le unità rimanenti nelle altre caserme, per cominciare a controllare le zone più distanti della Città.

A questo punto i due giocatori hanno sistemato le unità sulla mappa. Quindi il gioco può cominciare e si inizia la PRIMA MANO.

1. Comincia il **giocatore-corteo** (3), che sposta le sue unità, una alla volta (4a). In genere anche se la maggior parte delle unità del corteo imbocchi uno dei Viali vicini a Piazza Mento, formando il Corteo, che si presenta compatto e fitto dopo lo spostamento. Ricordatevi che in questa mano è vietata la corsa (5c).

E' chiaro che nessuno obbliga le unità del Corteo a stare tutte insieme: infatti in genere gli spezzoni (1a) si staccano fin da subito dalle altre unità in Corteo e vanno verso la stazione della Metro di Corso Storico e negli altri Viali della zona. Se arrivano a contatto coi vigili, che il giocatore-potere ha piazzato da quelle parti, gli spezzoni devono fermarsi (4b).

Adesso il giocatore-corteo ha finito la sua fase di spostamento: non ha fatto corse, nè lanci, nè barricate (5c, 5d, 7) perchè non poteva o non gli servivano. A questo punto indica le Teste di Corteo di questa MANO di gioco. (10, 10a).

Se qualche unità del corteo sta nella ZOC di unità del potere (2), probabilmente di vigili, il giocatore-corteo fa gli scontri (8) uno dopo l'altro (8a) e ne applica immediatamente gli esiti (8d). Naturalmente se le unità avversarie sono andate in panico o si sono ritirate, le unità del corteo vittoriose avanzano negli esa lasciati liberi dagli avversari.

Finiti tutti gli scontri possibili, il giocatore-corteo ha così chiuso il suo turno di gioco.

2. Tocca ora al **giocatore-potere**, che effettua lo spostamento delle sue unità: oltre alle consuete regole dello spostamento, deve osservare anche le regole specifiche che riguardano le sue unità (6a, 6b, 6c). In particolare le unità che partono dalle caserme devono entrare in gioco a partire dagli esa dove è segnato il numero della caserma. Inoltre, se qualche unità, ad es. i vigili, si trova a contatto con unità del corteo per gli esiti di scontri avvenuti nel turno precedente, non può spostarsi e sarà obbligata ad attaccare nella fase di scontro del giocatore-potere (6a). Se il giocatore-potere non ha nessuno scontro da fare, una volta spostate le sue unità, finisce il suo turno di gioco e si chiude la prima MANO di gioco,

Inizia la Seconda mano di gioco.

1. Tocca ora al **giocatore-corteo**. Fin da adesso può usare la corsa (5c) e, se vuole farla, deve dichiararla all'inizio del suo turno di gioco, prima di spostare qualsiasi unità. Gli spezzoni del corteo, se vogliono, possono utilizzare i lanci (7a, 7b, 7c, 7d): a seconda di come sono andati gli eventuali scontri nella mano precedente, gli spezzoni potranno arrivare a prendere la Metropolitana (5b). Se alla fine dello spostamento, ci sono unità del Corteo a contatto con unità del potere, si fanno gli scontri. Finiti questi ultimi, il giocatore-corteo termina il suo turno di gioco.

2. Tocca al **giocatore-potere**. Anzitutto sceglie fra le unità che ha fuori della mappa i rinforzi previsti (per 20 punti/ potenza): per es. sceglie 5 blindati oppure 2 lacrimogeni e 2 carabinieri. I rinforzi partono da esa-caserma che il giocatore-potere sceglie in base ai suoi progetti di gioco: ricordate di rispettare i limiti del cumulo (9). Se un esa caserma è occupato da una unità del potere in panico, su quell'esa può essere collocate soltanto una unità di rinforzo. Sistemati i nuovi rinforzi nelle caserme, il giocatore-potere li sposta (6c) e sposta le altre unità che sono sulla mappa.

Se qualche unità del giocatore-potere entra nella ZOC di unità del corteo, è obbligata a fermarsi (4b). Una volta finiti gli spostamenti che intendeva fare, il giocatore-potere passa agli eventuali scontri (8a, 8b, 8c, 8d). Realizzati gli scontri e applicati gli esiti di scontro, il giocatore-potere termina il suo turno di gioco. Si chiude la Seconda Mano di gioco.

Nella 3a, 4a, 5a MANO entrambi i giocatori effettuano le 2 fasi di gioco (spostamento, scontro) come nella 1a e 2a. Il giocatore-potere deve ricordare di far entrare in gioco in ognuna di queste mani i rinforzi indicati in «schema del gioco avanzato» secondo i criteri che abbiamo descritto.

Nella 6a, 7a, 8a, 9a MANO entrambi i giocatori devono effettuare le 2 fasi di gioco previste (spostamento e scontro).

Nella 10^a MANO il giocatore-corteo deve ricordare che tutti gli spezzoni (le unità 6-4 e 6-6) che alla fine della MANO si trovano sulla mappa (in esa che non sono esa-casa popolare, esa-metro, esa-affollato) si considerano arrestati, per detenzione di strumenti offensive e corpi contundenti. Farà quindi bene a cercare di metterli in salvo durante il suo turno.

4. Fase di spostamento

In ogni turno di gioco, la prima fase da giocare per il giocatore in turno quella di «spostamento».

4a. Regole generali

- Quando un giocatore è in fase di spostamento, può muovere le sue unità sulla mappa, ciascuna per una sola volta.

Lo spostamento si effettua seguendo la successione degli esa in modo continuo: non è possibile, cioè, spostare unità «saltando» esa.

- Il giocatore in turno può spostare tutte, alcune o nessuna unità a seconda di come lo ritiene opportuno. Ogni unità può spostarsi di tanti esa quanti sono i punti/velocità che ha a disposizione.

Punti/velocità non consumati in una fase di spostamento non sono cumulabili alla fase di spostamento della mano di gioco successiva, nè possono essere trasferiti ad altre unità durante la fase di spostamento.

- Nella fase di spostamento, una unità non spende alcun punto/velocità in più per passare attraverso esa contenenti unità amiche.

- Nella fase di spostamento, ogni spostamento è sempre volontario. Altri spostamenti, sia obbligatori che volontari, possono esserci anche nella fase di scontro, dovuti ad esiti di scontro.

- Il giocatore in fase di spostamento deve spostare le sue unità una alla volta e terminare lo spostamento intero di una unità prima di spostarne un'altra. Durante la fase di spostamento, il giocatore che non è in turno non può assolutamente spostare alcuna unità (ecc. lanci).

4b. Termine dello spostamento

- Lo spostamento può terminare per esaurimento dei punti/velocità disponibili dell'unità interessata o anche prima, secondo la scelta del giocatore in turno.

Una unità che entra nella ZOC di una o più unità avversarie deve per forza fermarsi, qualunque sia il numero dei punti/velocità spesi in precedenza per lo spostamento. Una volta entrata nella ZOC di unità avversarie, una unità non può spostarsi nemmeno in altre ZOC avversarie.

Il giocatore che è in turno, dopo aver effettuato lo spostamento delle unità che intendeva muovere, dichiara chiusa la sua fase di spostamento: da quel momento non può spostare più alcuna unità e passa così alla fase di scontro.

La fase di spostamento ricomprende per il giocatore in turno anche il momento dei lanci (vedi Lanci).

4c. Effetti del terreno sullo spostamento

Lo spostamento deve tener conto degli effetti del terreno. A seconda della natura del terreno che attraversa, l'unità in spostamento deve fermarsi o cambiare strada o spendere diversamente i punti/velocità che ha a disposizione.

- Sono possibili diversi tipi di spostamento sulla mappa:

- spostamento normale = 1 esa per ogni punto/velocità.

- spostamento doppio = 2 esa per ogni punto/velocità.

- spostamento a metà = 1 esa per ogni 2 punti/velocità.

In questo modo è possibile leggere con chiarezza le indicazioni della tabella «effetti del terreno» per quanto riguarda lo spostamento delle unità.

Su esa-strada, esa-giardino, esa-scale, le unità di entrambi i giocatori spendono 1 punto/velocità.

Su esa-viale e esa-discesa le unità di entrambi i giocatori spendono 1/2 punto/velocità.

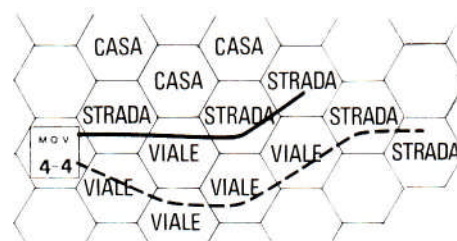
Su esa-salita le unità di entrambi i giocatori spendono 2 punti/velocità.

Su esa-caseggiato, esa-fiume, esa-adiacenti per lato di muro, lo spostamento è vietato alle unità di entrambi i giocatori.

Su esa-case popolari (esa-rossi) lo spostamento è consentito a tutte le unità del corteo e vietato a tutte le unità del potere.

- Se lo spostamento avviene attraverso esa di valore differente per la velocità, il giocatore in turno deve contare gli effetti di ciascun esa rispetto ai punti/velocità che l'unità ha da spendere.

Frazioni di punto, che non si possono sommare fino all'unità, vanno considerate come punti interi di velocità.



In questo caso un'unità del giocatore-corteo effettua uno spostamento attraverso gli esa che ha davanti a sé. Sono possibili due percorsi:

a - l'unità spende i suoi 4 punti/velocità per arrivare all'ultimo esa-strada a destra della figura, spendendo 2 punti/velocità per i 4 esa-viale e 2 punti per i 2 esa-strada.

b - l'unità spende i suoi 4 punti/velocità per arrivare all'esa-strada più in alto nella figura spendendo 1/2 punto/velocità per l'esa-viale e 3 punti per i 3 esa-strada. Il mezzo punto dell'esa-viale vale in questo caso 1 punto/velocità.

Altri effetti del terreno sullo spostamento sono specifici per ciascuno dei due giocatori e li indichiamo nelle pagine seguenti.

5. Spostamento del giocatore-corteo

Nella sua fase di spostamento, il giocatore-corteo può servirsi di alcune regole specifiche, che può utilizzare a suo piacimento.

5a. Sganciamento delle unità

Le unità del giocatore-corteo che si spostano partendo da un esa controllato da una o più unità avversarie, possono spostarsi pagando un ulteriore punto/velocità di quelli che hanno a disposizione.

In altri termini, le unità del corteo, non essendo vincolate a disciplina di tipo militare, possono sempre abbandonare un terreno di scontro: cosa che, come vedremo più avanti, non è possibile alle unità del potere.

E' ovvio che la prima mossa dell'unità del corteo è, in questo caso, fuori della ZOC avversaria che intende lasciare. Fatto questo, l'unità del corteo può spostarsi liberamente utilizzando i residui punti/velocità e terminando lo spostamento, se vuole, nella ZOC di altre unità avversarie o anche della stessa unità da cui si era allontanata.

5b. Metropolitana

Durante la sua fase di spostamento, il giocatore-corteo può inviare unità nelle stazioni della Metropolitana disposte sulla mappa. Le unità del corteo, una volta entrate negli esa-Metropolitana, finiscono lo spostamento, anche se hanno punti-velocità ancora da spendere.

Nella successiva mano di gioco, durante la sua fase di spostamento, il giocatore-corteo può far partire le unità in Metropolitana da un qualunque esa-metropolitana presente sulla mappa (anche dallo stesso in cui le unità avevano terminato la mano di gioco precedente). Un viaggio in Metropolitana da una stazione all'altra suppone infatti che duri 20 minuti (cioè la durata in tempo reale di una mano di gioco).

Le unità del corteo non pagano alcun punto in più per prendere la Metropolitana.

5c. Corsa

Il giocatore-corteo può far correre le sue unità. In tutto il gioco sono possibili 5 mani di corsa per il corteo, sulle 10 mani di gioco previste.

Nella 1ª mano di gioco le unità del corteo non possono correre.

La corsa è possibile per tutte le unità e significa che ogni unità del corteo raddoppia i punti/velocità a sua disposizione in quella mano. Il giocatore-corteo deve dichiarare la corsa all'inizio della sua fase di spostamento e segnare la mano di corsa effettuata restituendo un gettone-corsa di quelli che ha a disposizione all'inizio del gioco.

La corsa segue le regole generali dello spostamento e quelle specifiche del giocatore-corteo, oltre a rispettare le regole degli effetti del terreno.



5d. Barricate

Durante la sua fase di spostamento, in qualsiasi momento, il giocatore-corteo può erigere barricate.

Per erigere una barricata il giocatore-corteo spende 2 punti/velocità dell'unità che erige la barricata. L'unità che erige la barricata colloca in uno degli esa della sua ZOC uno dei pezzi barricata che sono a disposizione del giocatore-corteo dall'inizio del gioco. La barricata può essere eretta anche in esa controllati dall'avversario, purchè non occupati dall'avversario.

• Le barricate sono in tutto 10 per la durata del gioco: ogni volta che il giocatore-corteo ne erige una, prende un pezzo barricata e lo pone sull'esa prescelto. Le

barricate non si possono erigere in esa-obiettivo, in esa-affollati, in esa-scale, in esa-giardino: esse non possono essere erette ovviamente negli esa-proibiti (esa-fiume, esa-caseggiati, ecc.).

• Una barricata impedisce qualsiasi spostamento nell'esa che occupa per le unità di entrambi i giocatori: Spostamento e scontro non possono mai avvenire attraverso una barricata.

• La barricata impedisce qualsiasi spostamento attraverso di essa, anche se questo spostamento avviene per un esito di scontro.

• Una barricata si può rimuovere solo nella mano di gioco successiva a quella in cui è stata eretta. Una unità di qualsiasi giocatore deve, per rimuovere una barricata, spostarsi in modo da avere l'esa che contiene il pezzo barricata nella sua ZOC.

La rimozione costa 2 punti/velocità alla unità che toglie il pezzo barricata: ogni unità può togliere 1 sola barricata per turno di gioco. Il giocatore che sposta una sua unità nel modo descritto per togliere una barricata, rimuove immediatamente il pezzo barricata fuori della mappa.

La rimozione delle barricate può avvenire soltanto nella fase di spostamento per entrambi i giocatori: barricate non rimosse rimangono sulla mappa. La rimozione di una barricata non impedisce l'eventuale prosecuzione dello spostamento dell'unità.

6. Spostamento del giocatore-potere

Nella fase di spostamento, anche il giocatore-potere deve osservare alcune regole specifiche.

6a. Regola generale

Il giocatore-potere non può spostare unità che si trovano nella ZOC di una o più unità del corteo, anche se con tale spostamento potrebbe evitare uno scontro. Le unità del potere rispondono infatti a una logica strettamente militare che non prevede il ripiegamento delle unità se non per esito di scontro.

6b. Presidio

Le unità del potere che presidiano determinati esa-obiettivi devono essere piazzate negli esa all'inizio del gioco. Gli esa-obiettivi su cui tali unità vanno collocate sono a scelta del giocatore-potere.

Le unità di presidio non possono essere spostate dagli esa-obiettivi che occupano se non per un esito di scontro. Se unità di presidio escono in questo modo dagli esa-obiettivi che occupano si comportano come le altre unità.

Ovviamente le unità del presidio possono spostarsi da un esa all'altro esa-obiettivo adiacente.

Unità di presidio allontanate dai propri obiettivi per esiti di scontro (ritirata o panico) possono scegliere di rientrare in un obiettivo per presidiarlo o comportarsi come le altre unità. Nel momento in cui, per qualsiasi ragione, una unità di presidio rientra in un esa-obiettivo, è nuovamente vincolata ad esso.

6c. Ordine di servizio

Le unità del potere entrano nel gioco seguendo l'ordine del Comando Centrale, che le assegna a diverse caserme in diversi turni di gioco.

Il giocatore-potere deve rispettare l'ordine di servizio con cui entrano in gioco le sue forze. Prima dell'inizio

del gioco le forze del potere devono essere collocate in esa-caserma a scelta del giocatore-potere (rispettando i limiti del cumulo vedi 9) e come indicato in «Schema del gioco avanzato».

Nei turni successivi, le forze che entrano in gioco vanno collocate come indicato in «Schema del gioco avanzato». Il giocatore-potere può scegliere le unità rispettando il valore dei punti/potenza indicato.

Le unità che partono dagli esa-caserma scelti dal potere (purché liberi) entrano in gioco a partire dagli esa-strada numerati sulla mappa.

6d. Effetti del terreno

Le unità del potere hanno gli stessi effetti del terreno di quelle del corteo, nella fase di spostamento.

Eccezioni importanti sono:

— per blindati e lacrimogeni è vietato il passaggio in esa-giardino;

— per blindati e lacrimogeni è vietato il passaggio per esa-obiettivo;

- per blindati e lacrimogeni è vietato il passaggio per esa-scale.

7. Lanci

Durante la fase di spostamento di ciascun turno-giocatore possono essere effettuati lanci su unità avversarie. I lanci servono ad aprire la strada e costano un determinato numero di punti/velocità.

7a. Regola generale

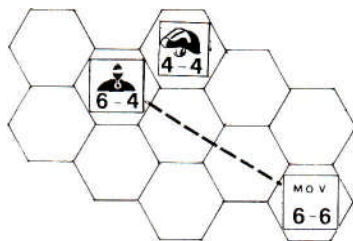
Ogni unità da lancio può lanciare soltanto per una volta nella Fase di spostamento. Per effettuare un lancio, le unità di lancio pagano la METÀ dei punti/velocità a loro disposizione.

Soltanto le unità abilitate a farlo possono lanciare, sia per il giocatore-corteo, che per il giocatore-potere.

Il bersaglio può essere anche una unità avversaria che si trova in quel momento nella ZOC di altre unità del giocatore che sta lanciando.

Il lancio può essere effettuato soltanto se l'unità che lancia e il bersaglio sono su una LINEA RETTA di esa alle distanze previste.

Esempio:



Lo spezzone 6-6 del Corteo lancia sull'unità di carabinieri del potere: il bersaglio si trova in linea retta e alla distanza giusta (7d). Non pu; invece lanciare sull'unità di celere 4-4 perchè non è in linea retta con quella unità.

7b. Realizzazione del lancio

Le unità che lanciano confrontano i propri punti/potenza con quelli del bersaglio: il rapporto di

lancio è determinato da questo confronto. Rapporti non perfetti si arrotondano sempre in favore del bersaglio.

Esempi di arrotondamento:

a — se i punti/potenza dell'unità che lancia raggiungono o superano la metà dei punti/potenza del bersaglio, può applicarsi il rapporto «1-2».

b — se i punti/potenza dell'unità che lancia raggiungono o superano i punti/potenza del bersaglio, può applicarsi il rapporto «1-1».

c — se i punti/potenza dell'unità che lancia raggiungono o superano il doppio dei punti/potenza del bersaglio, può applicarsi il rapporto «2 a 1».

Nello stesso modo si stabilisce il rapporto, se i punti/potenza dell'unità che lancia raggiungono o superano il triplo, il quadruplo, il quintuplo dei punti potenza dell'unità bersaglio: in questi casi possono applicarsi i rapporti «3 a 1», «4 a 1», «5 a 1».

Determinato il rapporto di lancio, il giocatore in fase getta il dado: il risultato del dado determina l'esito del lancio secondo la tabella differenziata per rapporti «esiti di lancio». Il risultato va applicato immediatamente.

7c. Esiti di lancio

Gli esiti di lancio riguardano solo il bersaglio. Hanno bisogno di alcune spiegazioni.

NE = nessun effetto.

R1 = ritirata: l'unità bersaglio si ritira di 1 esa.

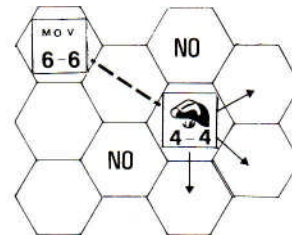
R2 = ritirata: l'unità bersaglio si ritira di 2 esa.

P2 = panico: l'unità bersaglio si ritira di 2 esa, scelti dal giocatore che ha lanciato.

La ritirata avviene allontanandosi di 1 (DR1) o 2 (DR2) esa dalla unità che ha lanciato, finché questo sia compatibile con le regole dei limiti dello spostamento. Tali esa sono sempre scelti dall'unità bersaglio.

Esempio:

6/6 lancia su 4/4: il rapporto è 1 a 1, il risultato del dado è 4. L'unità 4/4 del potere deve ritirarsi di 1 nei 3 esa (si) non nell'esa (no), perché non aumenterebbe la distanza.



- Sia per gli esiti di ritirata che per quello di panico, il bersaglio può terminare il suo spostamento in esa che sono ZOC avversarie. In questo caso si ferma, seguendo le regole generali dello spostamento. Ciò è possibile perché i lanci avvengono nella fase di spostamento (non in quella di scontro).

- Se fra l'unità che lancia e il bersaglio c'è una unità (o ci sono più unità) amica o avversaria, ciò non impedisce il lancio.

- Se una unità del corteo va in panico per un lancio di lacrimogeni, qualsiasi altra unità del corteo, direttamente o indirettamente collegate al bersaglio, si ritira di un esa dove vuole il giocatore-potere. Se queste unità non possono spostarsi, stanno ferme: l'esa che era occupato dal bersaglio deve comunque essere lasciato libero.

Lanci di lacrimogeni sulla Testa del Corteo (10) sono improbabili, data la potenza della Testa (10a): comunque esiti di ritirata o panico da lancio per la

Testa del corteo si applicano a tutte le unità del corteo (10b).

- E' chiaro che un'unità di lancio può spostarsi prima o dopo aver effettuato il lancio se le rimangono punti/velocità non utilizzati. L'unità di lancio, può, dopo aver lanciato, spendere i punti/velocità a sua disposizione per arrivare in una ZOC avversaria e impegnarsi così in uno scontro.

Effettuato il lancio e applicati i risultati, il giocatore in fase deve terminare lo spostamento dell'unità che ha lanciato prima di effettuare altri lanci o spostare altre unità.

7d. Lanci del corteo

Solo gli spezzoni di corteo (unità con 6 punti/velocità) hanno gli strumenti per poter effettuare lanci su unità avversarie.

Per gli spezzoni valgono tutte le regole generali dei lanci.

La distanza fra uno spezzone di corteo che lancia e il bersaglio deve essere al massimo di 3 esa, compreso l'esa dove c'è il bersaglio.

7e. Lanci del potere

Solo i mezzi corazzati lancia-lacrimogeni possono effettuare lanci su unità avversarie.

Anche per le unità lacrimogene valgono tutte le regole generali dei lanci.

La distanza fra un'unità lacrimogena che lancia e il bersaglio deve essere al massimo di 4 esa, compreso l'esa dove c'è il bersaglio.

Durante il lancio del potere, non possono effettuarsi arresti.

7f. Effetti del terreno sui lanci

Gli effetti del terreno sui lanci riguardano gli esa che separano l'unità che lancia dal bersaglio.

Esa-strada, esa-viale, esa-discese, esa-scale non interrompono il lancio.

Esa-giardino, esa-caseggiato, esa-case popolari, esa-salite, esa-fiume, esa-affollati, esa-obiettivi, esa-metro, esa-caserma interrompono il lancio.

Unità di lancio del corteo non possono lanciare su unità del potere che occupano esa-caserme.

Unità di lancio del potere non possono lanciare su unità del corteo che occupano esa-metro.

8. Fase di scontro

Dopo aver terminato la propria fase di spostamento, il giocatore che è in turno procede a giocare la sua fase di scontro.

8a. Regole generali

Il giocatore in turno ha l'iniziativa e si chiama perciò «attaccante», mentre il giocatore non in turno subisce l'iniziativa avversaria e si chiama perciò «difensore».

- Ogni unità che ha unità avversarie nella sua ZOC deve sostenere lo scontro con esse: il giocatore deve sempre assicurarsi che tutte le unità avversarie che sono nelle ZOC di proprie unità siano impegnate in scontro.

- Ogni unità, sia in difesa che in attacco, può

sostenere un solo scontro per ogni turno di gioco.

Se nessuna unità avversaria è nella ZOC di unità del giocatore in turno, la fase di scontro di quel giocatore si chiude senza scontri e si passa al turno successivo.

- Per fare lo scontro l'attaccante deve:

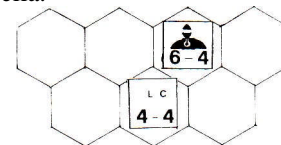
- confrontare i punti/potenza della sua unità attaccante con quelli della unità che si difende.

- stabilire così un rapporto che corrisponde ai rapporti descritti nella parte superiore della tabella «esiti di scontro». Nel caso questo rapporto sia imperfetto (non corrisponda esattamente a quelli previsti dalla tabella) si arrotonda in favore del difensore, allo stesso modo che per i lanci.

- tirare il dado e leggere sulla tabella «esiti di scontro» l'esito ottenuto, che risulta nella casella dove si incrociano il risultato del dado e il rapporto stabilito in precedenza.

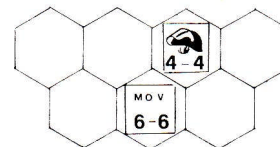
- applicare immediatamente il risultato di scontro indicato nella casella.

Esempio:



In questo caso attacca l'unità 6-4 del potere e si difende l'unità 4-4 del corteo. Il rapporto fra le potenze è 4 a 4, cioè 1-1. Quindi il risultato del dado tirato dal giocatore-potere va letto nella casella corrispondente sotto il titolo «1-1».

Esempio:



In questo caso attacca l'unità 4-4 del potere e si difende l'unità 6-6 del corteo. Il rapporto fra le potenze è 4 a 6: esso va arrotondato in favore del difensore (in questo caso il corteo) e diventa perciò 4 a 8, cioè 1-2. Quindi il risultato del dado tirato dal giocatore-potere va letto nella casella corrispondente sotto il titolo «1-2».

8b. Scontro multiplo

Lo scontro può avvenire, oltre che fra due unità singole, anche fra più unità adiacenti amiche e avversarie.

- Quando più unità attaccanti si scontrano con più unità in difesa, la situazione si risolve effettuando un numero di scontri pari al numero delle unità meno numerose. E' importante ricordare che ogni unità, che ha nella propria ZOC unità avversarie, deve sostenere lo scontro.

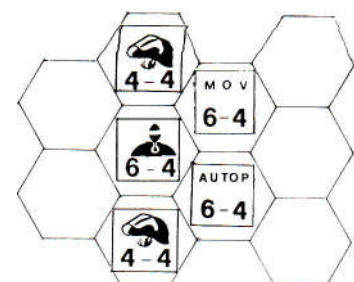
In questo caso alcune delle unità fra quelle più numerose scelgono a quali scontri partecipare, nel rispetto delle regole dello scontro. E' sempre l'attaccante a decidere l'ordine cronologico degli scontri.

Esempio:

3 unità del potere contro 2 del corteo =

2 scontri: uno 8 a 4

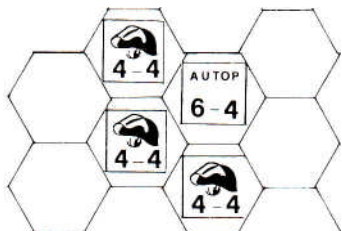
l'altro 4 a 4



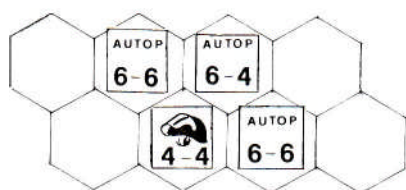
- Quando più unità attaccanti si scontrano con una sola unità avversaria, le loro potenze si sommano e si procede con un unico scontro. Si procede nel modo indicato nelle regole generali dello scontro.

Esempi:

3 unità del potere (12) contro 1 del corteo (4)
= 3 a 1



1 unità del potere (4) contro 3 del corteo (16)
= 1 a 4



8c. Effetti del terreno sullo scontro

Esa-strada, esa-viale, esa-giardino, esa-obiettivo: unità che occupano tali esa effettuano lo scontro a potenza normale.

Esa-caseggiati, esa-fiume, esa-scale, esa-muro non permettono lo scontro.

Esa salita-discesa: l'unità che attacca un'altra in salita (più in alto) ha potenza normale: l'altra si difende a potenza doppia. L'unità che attacca un'altra in discesa (più in basso) ha potenza doppia: l'altra ha potenza normale.

Esa-caserma: scontro vietato a unità del corteo.

Esa-metro: scontro vietato a unità del potere.

Esa-casa popolare: l'unità del corteo che lo occupa vale doppio.

Esa-affollato_ l'unità del corteo che la occupa vale metà potenza.

8d. Esiti di scontro

La tabella «esiti di scontro» fornisce al giocatore tutti i possibili risultati per ogni scontro effettuato.

A differenza dei risultati consueti in altri giochi di simulazione, «CORTEO» non prevede la eliminazione delle unità come risultato di uno scontro. Ciò perché sia nel gioco base, sia negli scenari, il gioco intende valorizzare più il movimento dell'unità nella Città, che l'intensità degli scontri. Questo carattere del gioco è alla base del tipo di esiti di scontro contenuti nella tabella: in caso contrario, avremmo un altro tipo di gioco.

- Esiti di scontro

AR, DR = ritirata dell'attaccante o del difensore. L'unità che ha perso lo scontro deve ritirarsi dall'esa che occupa e spostarsi in un esa adiacente.

- Lo spostamento in ritirata è obbligatorio e va eseguito immediatamente dall'unità che deve ritirarsi.

L'unità in ritirata non può ritirarsi in esa proibiti

dagli effetti del terreno, in ZOC dell'avversario.

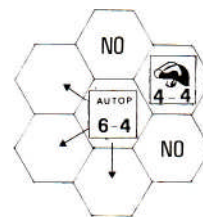
- Una unità in ritirata può ritirarsi in un esa controllato o occupato da unità amiche, purchè sia sempre fuori dalla ZOC di unità avversarie.

- Quando l'unità che ha subito lo scontro si è ritirata, l'unità che ha vinto lo scontro può, se vuole, avanzare nell'esa lasciato libero per effetto della ritirata, anche se quell'esa è nella ZOC di unità avversarie.

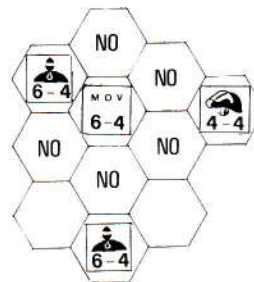
- Nel caso di scontro multiplo, ogni unità che ha perso lo scontro deve ritirarsi in esa liberi, seguendo le regole della ritirata. L'unità vittoriosa può, se vuole, entrare in uno qualsiasi degli esa lasciati liberi dalle unità che si sono ritirate.

Esempi:

ritirata possibile



ritirata impossibile



AP, DP = panico dell'attaccante o del difensore. Il risultato dello scontro è la disorganizzazione completa dell'unità che ha perso lo scontro.

- Il panico segue le regole generali della ritirata, ma ha conseguenze diverse a seconda che si tratti di panico delle unità del corteo o di panico delle unità del potere.

- Rapporti superiori a «1 a 5» e «5 a 1» si leggono sempre nella tabella sulle colonne del «1-5», «5-1».

8e. Panico del Corteo

Se in uno scontro, un'unità del giocatore-corteo va in panico, vuol dire che in quel momento quell'insieme di manifestanti perdono ogni controllo del loro stare insieme. Per questo l'unità del corteo in panico deve ritirarsi in un esa scelto dal giocatore-potere.

Come abbiamo detto, anche per il panico del corteo valgono le regole generali della ritirata: l'esa scelto dal giocatore potere dove essere non vietato (quindi né in ZOC di unità del giocatore-potere, né vietato per effetti del terreno).

- L'unità del corteo in panico trasmette il panico a tutte le unità del corteo che sono adiacenti: queste a loro volta lo trasmettono alle unità del corteo che sono adiacenti a loro. Quindi il panico di una unità del corteo si allarga fino a coinvolgere un gran numero di manifestanti. Tutte le unità in panico sono perciò spostate di un esa, a scelta del giocatore-potere, seguendo le regole esposte sopra.

L'unità del potere che ha mandato in panico l'unità di corteo può, se vuole, avanzare nell'esa lasciato libero dall'unità in panico.

8f. Arresti

Tutte le unità del corteo che non possono ritirarsi (sia per ritirata che per panico) dopo lo scontro si considerano «arrestate».

Le unità arrestate sono immediatamente prese dal giocatore-potere e collocate negli esa dell'edificio-carcere disposti sulla mappa, da cui non possono più uscire fino alla fine del gioco.

I punti/potenza di ogni unità arrestate sono punti/vittoria per il giocatore-potere. Ricordiamo che gli arresti possono essere effettuati dal giocatore-potere nelle fasi di scontro, mai in quelle di spostamento e tantomeno al momento dei lanci.

8g. Panico del potere

Se in uno scontro un'unità del giocatore-potere va in panico, vuol dire che i componenti di quella forza si disperdono in modo completamente disorganizzato. Per questo l'unità del potere in panico è immediatamente rimossa dall'esa che occupava e collocata in uno degli esa-caserma disposti sulla mappa, a scelta del giocatore-corteo.

Tutte le unità del potere che non possono ritirarsi per un esito di scontro si considerano in panico.

L'unità del potere in panico deve essere rovesciata a faccia in giù nell'esa-caserma e rimane in quell'esa fino alla fase di spostamento del giocatore-potere della mano successiva. In questo periodo l'unità si sta infatti riorganizzando e sta ritemprando il suo morale. Mentre è in caserma, non può spostarsi, nè sostenere scontri.

Nella mano successiva l'unità viene rimessa a faccia in su e può rientrare sulla mappa come una normale unità del potere.

8h. Ritirata fuori dalla mappa

Le unità del corteo possono uscire dalla mappa solo se costrette da un esito di scontro. Una unità del corteo che esce dalla mappa sta fuori per 2 MANI di gioco. Nella terza MANO successiva all'uscita rientra (nella fase di spostamento del corteo) da un esa non vietato dello stesso bordo della mappa.

Per i bordi EST-OVEST il rientro è valido da qualsiasi esa del bordo. Per i bordi NORD e SUD il rientro deve avvenire da esa situate nella stessa PARTE del bordo da cui è uscita l'unità. I bordi NORD e SUD si considerano perciò divisi in 3 PARTI

1^a PARTE: dal bordo Ovest della mappa alle MURA.

2^a PARTE: dalle MURA al FIUME.

3^a PARTE: dal FIUME al bordo EST della mappa.

Le unità del potere non possono mai uscire dalla mappa. Se una unità del poter è costretta a uscire dalla mappa, subisce gli stessi effetti del PANICO da scontro (vedi 8g).

9. Cumulo delle unità

In qualsiasi momento del gioco, 2 unità dello stesso giocatore possono accumularsi nello stesso esa. Il cumulo delle unità può avvenire per effetto dello spostamento, del lancio o dello scontro.

- Due unità che si cumulano non spendono alcun punto/velocità addizionale. Il cumulo non ha alcun effetto sui punti/velocità delle unità (che rimangono quelli stampati sulle unità) nè sulle loro ZOC.

Durante la fase di spostamento è possibile per una unità passare per un esa in cui sono cumulate due unità amiche: in nessun caso però si possono cumulare più di

2 unità su un esa, quindi quell'unità non può terminare il suo spostamento nell'esa occupato dalle 2 unità cumulate, perché così violerebbe i limiti del cumulo.

- Due unità cumulate possono fare 2 lanci differenziati oppure, a scelta del giocatore in turno, un lancio solo (aumentando la potenza di lancio): nel caso di un unico lancio i punti/potenza di quelle unità si sommano nel rispetto delle regole del lancio.

- Due unità cumulate si comportano come una sola unità agli effetti dello scontro: esse sommano i propri punti/potenza sia in attacco che in difesa.

Le unità cumulate devono rispettare entrambe gli esiti di scontro: una ritirata o una avanzata di unità cumulate significano che le due unità si comportano in modo eguale. Se, per esempio, 2 unità cumulate si devono ritirare, possono farlo su due esa diversi (che siano liberi) o su uno solo, a scelta del giocatore, ma devono ritirarsi entrambe.

Così nel caso di avanzata di due unità cumulate dopo uno scontro multiplo: in questo caso le due unità potranno occupare due esa differenti dove prima si trovavano gli avversari. Ma devono avanzare entrambe.

Unità in ritirata possono passare, senza fermarsi, in esa occupati da unità cumulate: le unità in ritirata devono proseguire la ritirata finché non occupano un esa libero o non si cumulano con un'altra unità.

- Le unità del corteo devono rispettare i limiti del cumulo anche negli esa-Metrò: non più di due unità sullo stesso esa.

- Le unità del potere che entrano come rinforzi nei turni stabiliti non possono violare i limiti del cumulo negli esa-caserma dove stanno, nè fra loro, nè con eventuali unità in panico.

- I mezzi blindati del potere fanno eccezione alla regola del cumulo: per ragioni tecnologiche, essi non possono cumularsi fra loro, nè essere cumulati con altre unità del potere, salvo che in esa-caserma.

- Due unità cumulate possono erigere 2 barricate diverse (una per ciascuna unità) in due esa della loro ZOC.

Eguale due unità cumulate possono rimuovere 2 barricate diverse che si trovano nella loro ZOC.

Entrambe le possibilità devono comunque rispettare le regole delle barricate.

10. Testa del corteo

Per il giocatore-corteo è fondamentale, agli effetti del gioco, riuscire a spostare le proprie unità formando il Corteo.

Formare il Corteo significa definire le unità che guidano le altre dentro la Città. Queste unità si chiamano «Testa di Corteo».

- All'inizio del GIOCO, il giocatore-corteo dichiara qual è la componente politica, fra quelle che ha a disposizione, che tiene la Testa del Corteo. Una volta dichiarata, la componente prescelta non può più essere sostituita da altre componenti per tutta la durata del gioco, cioè per tutte le 10 mani.

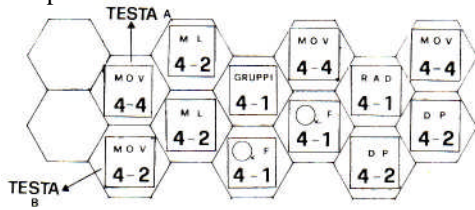
- All'inizio di ogni MANO di gioco, terminata la fase del proprio spostamento, il giocatore-corteo dichiara 2 unità specifiche della componente scelta all'inizio come Testa di Corteo in quella mano. Le unità di Testa possono essere singole o cumulate.

Le unità di Testa sono scelte a completa discrezione del giocatore-corteo, purché appartengano ovviamente alla componente dichiarata all'inizio del gioco. Non è necessario che le unità di Testa siano adiacenti fra loro, nè che si trovino materialmente davanti a tutte le altre unità.

10a. Potenza della Testa

Effetto della dichiarazione di Testa è che le unità prescelte come Teste di Corteo sommano ai propri punti/potenza 2 punti per ogni unità collegata ad esse o direttamente (perché adiacenti) o indirettamente (attraverso altre unità adiacenti alle Teste).

Esempio:



la testa A vale 22 punti + 4 = 26

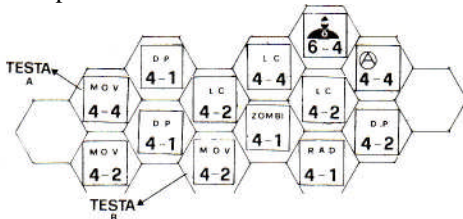
la testa B vale 22 punti + 2 = 24

- La Testa del Corteo è dunque l'elemento più forte a disposizione del giocatore-corteo per la risoluzione degli scontri. E' importante ricordare che la Testa di Corteo può essere cambiata solo all'inizio di ogni mano di gioco, nella fase di spostamento del giocatore-corteo: le unità di Testa continuano ad essere tali anche nel turno del giocatore-potere.

- La Testa concentra su di sé, come si è detto, 2 punti/potenza per ogni unità che sta nel Corteo: unità del giocatore-corteo che fanno parte del Corteo (in quanto adiacenti direttamente o indirettamente alla Testa) danno i loro 2 punti/potenza alle Teste, anche se tali unità sono in quella fase di scontro impegnate a sostenere altri scontri.

Tali unità non interrompono il collegamento con le Teste di Corteo.

Esempio:



la testa A vale 26

la testa B vale 24

In entrambi i casi le unità 4-4, 4-2, 4-4, che si scontrano con il plotone di carabinieri danno egualmente 2 punti a ciascuna delle teste.

- Nel gioco base, un solo aggregato di unità adiacenti del giocatore-corteo è considerato il Corteo: se il giocatore-corteo lo ritiene utile, può decidere di formare due o più raggruppamenti di unità, dei quali comunque soltanto uno per mano di gioco (e non necessariamente lo stesso) usufruirà della regola della Testa di Corteo.

- Se per un esito di scontro, il Corteo si spacca in due tronconi o più, la regola della Testa vale per il troncone più numeroso fra quelli che hanno al loro interno una unità della componente di Testa dichiarata all'inizio del gioco.

- Se la componente politica di Testa (dichiarata all'inizio del gioco) non è più presente con le sue unità all'interno del Corteo, questo non può più usufruire dei vantaggi della regola della Testa.

Se tutte le unità della componente politica di Testa scelta all'inizio del gioco sono state arrestate, il Corteo non ha più Testa fino alla fine del gioco e quindi non è più tale.

- Rispetto alla fase di spostamento, ogni unità che fa parte del Corteo (in quanto direttamente o indirettamente adiacente alle unità di Testa) si muove come una singola unità (o cumulo di unità).

- Tutte le unità che fanno parte del Corteo, se impegnate in uno scontro con unità avversarie, sia in attacco che in difesa, si comportano seguendo le normali regole dello scontro: i loro punti/potenza sono quelli stampati su di esse, gli esiti di scontro valgono normalmente (compresa la regola del panico).

10b. Testa e esiti di scontro

Rispetto agli esiti di scontro previsti dalla tabella, le unità di Testa sono unità come le altre: la differenza è che l'esito di scontro che interessa le unità di Testa si applica anche a tutte le unità del Corteo (cioè alle unità direttamente o indirettamente collegate alle unità di Testa).

Rispetto agli esiti di lancio sulle unità di Testa del Corteo, vi sono le stesse conseguenze degli esiti di scontro (vedi anche 7c).

Con la definizione delle Teste del Corteo, abbiamo voluto costruire la stessa possibilità fisica del Corteo nella Città. Il risultato è una evidente forzatura, cioè l'immagine di forze che guidano in modo lineare e lucido un insieme assai numeroso e multiforme come quello rappresentato dalle unità del giocatore-corteo. Questa forzatura era a nostro avviso inevitabile, se si voleva rendere nel corso del gioco (nel modo più semplice possibile) l'idea stessa del corteo.

Effetti del terreno

Contano solo per l'esa su cui si trova la Testa. Le altre unità forniscono punti indipendentemente dagli effetti del terreno dell'esa in cui si trovano sui punti potenza.

11. Colonna di blindati

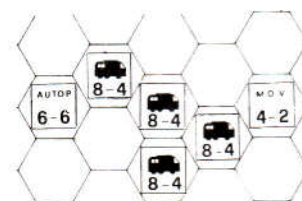
I mezzi blindati del potere (unità 8-4) sono senza dubbio le forze più efficienti e attrezzate fra quelle a disposizione del giocatore-potere. Un uso accorto di questi mezzi può essere determinante per il comportamento di tutte le altre forze del giocatore-potere stesso.

- Più mezzi blindati del potere, in esa adiacenti fra loro, formano una COLONNA di blindati. Una colonna si forma quindi con un minimo di 2 mezzi blindati a contatto fra loro.

- Una colonna di blindati sostiene uno scontro unico, quando si scontra (in attacco o in difesa) con una o più unità avversarie.

- La potenza di scontro complessiva di una Colonna di blindati è data dalla somma delle potenze dei singoli blindati che la formano.

Esempio:



In questo caso si ha un unico scontro fra i 16 punti della Colonna di blindati e gli 8 delle unità del giocatore-corteo.

• Gli esiti di scontro interessano tutte le unità che formano la Colonna: mentre ovviamente unità di blindati singole si comportano come le altre unità del potere. Avanzata e ritirata, panico interessano tutti i blindati della colonna.

• La Colonna di blindati è tale anche se le singole unità non sono materialmente disposte una dopo l'altra: basta che siano collocate su esa adiacenti.

12. Gli obiettivi

Gli esa-obiettivi (colore giallo) indicati sulla mappa rappresentano i luoghi della città che, per varie ragioni, rivestono valore sia per il corteo che per il potere.

Ogni esa-obiettivo ha un valore che è diverso a seconda dell'interesse materiale, politico, culturale che i due giocatori gli attribuiscono. Come si è detto a proposito della mappa, abbiamo volutamente escluso obiettivi che rivestissero un interesse puramente «militare», anche perché questo avrebbe sicuramente alterato la struttura stessa del gioco.

E' chiaro che il valore attribuito agli obiettivi è molto relativo e varia infatti fra il gioco avanzato e gli scenari. Questa relatività è valida anche nella realtà: alcuni luoghi qui indicati come obiettivi da occupare per il corteo e da difendere per il potere potranno non essere più tali se interverranno dei mutamenti sostanziali nel rapporto fra strati politico-sociali e struttura del potere.

«CORTEO» sintetizza, con una tendenziosità che ci pare ragionevole, i punti di vista e i «valori» espressi in questi ultimi 10 anni dai diversi protagonisti nei territori metropolitani dei paesi europei.

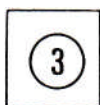
12a. Regole generali

Ogni esa-obiettivo vale un certo numero di punti, per il giocatore-corteo, se una unità del giocatore-corteo occupa quell'esa. Occupare un esa-obiettivo vuol dire collocare almeno una unità del corteo in quell'esa per una MANO di gioco.

• Gli esa-obiettivi obbligano tutte le unità che passano attraverso essi a FERMARSI su di essi, senza continuare lo spostamento. E' vietato a blindati e lacrimogeni del potere di passare attraverso esa-obiettivi (e ovviamente di fermarsi su di essi). I lanci attraverso gli esa-obiettivi sono vietati per tutte le unità. Le unità del corteo non possono erigere barricate su esa-obiettivi.

Se, al termine di una MANO di gioco, una (o più) unità del giocatore-corteo occupa un esa-obiettivo, dovrà lasciarlo nel turno di gioco seguente (successiva mano di gioco).

L'esa-obiettivo occupato, una volta che l'unità del corteo lo ha lasciato, va immediatamente ricoperto da parte del giocatore-corteo con uno dei 60 pezzi «copriobiettivi» contenuti fra i pezzi di gioco. Il numero stampato sul pezzo deve corrispondere al valore dell'esa-obiettivo occupato: il giocatore-corteo prende questo copriobiettivo e lo pone sull'esa-obiettivo precedentemente occupato.



Pezzo copriobiettivo

Dal momento in cui un esa-obiettivo è stato coperto con un pezzo copri-obiettivo, si considera come un esa-caseggiato, cioè VIETATO a qualsiasi giocatore.

Un esa-obiettivo occupato da unità del corteo per una fase o un turno di gioco, ma sgomberato dal potere

prima della fine della MANO di gioco non si considera occupato e non va ricoperto: esso non fornisce punti al giocatore-corteo.

Una volta coperto l'obiettivo, i punti segnati sul copriobiettivo sono acquisiti dal giocatore-corteo per tutto il gioco. I punti non variano se ad occupare l'obiettivo sono due unità cumulate del giocatore-corteo.

I valori degli obiettivi si leggono sulla «tabella degli obiettivi» posta al bordo superiore della mappa.

Per distinguere con chiarezza gli obiettivi fra di loro, servitevi dell'apposito Stradario contenuto nelle «Pagine Gialle» della Città.

12b. I singoli obiettivi

Ci sembra necessaria, a questo punto, una breve e condensata descrizione dei 60 obiettivi del gioco. Ovviamente li raggruppiamo in base alle diverse caratteristiche che hanno e di essi diamo anche l'indirizzo perché siano immediatamente riconoscibili sulla mappa.

Governo — Piazza Fontana. Manifestare davanti alla sede del Governo è in questa nostra civiltà fenomeno risonante e sempre efficace. Tutti i soggetti sociali che rivendicano cose e desideri si rivolgono nella loro immediatezza ai pubblici detentori del potere. I governanti, di solito, non ne vogliono sapere. Perciò il Governo vale molti punti.

Carcere — Via Cento Celle. E' il luogo delle pene e delle fughe: ma ormai ha anche un valore simbolico per testimoniare l'atrocità del dominio presente e la barbarie del suo passato. La speranza di un futuro senza galere da parte di molti dominanti rende ancora più fermo il potere nella difesa di questo tetro istituto. Perciò il carcere vale molti punti.

Tribunale — Piazzale Odio. Riconoscibile per le strutture a serpentina, è ben conosciuto per la sensibilità con cui si misura con i nuovi fenomeni sociali e per l'imparziale amministrazione di ciò che è giusto a chi è giusto. Tempio della parola scritta e del sogghigno della giustizia. Perciò vale molti punti.

Partito Dominante — Largo alle Tangenti. L'austero e indulgente partito/guida della Città si circonda di serena riservatezza. Le sue tradizioni escludono qualsiasi illazione o, ancor peggio, tumultuosi insulti sotto le sue finestre. Vale molti punti.

Partito di Opposizione Costituzionale — Lungozombi dei Camionisti. Anche se parecchi suoi appartenenti fanno parte del Corteo, il POC non può riconoscersi in alcun modo nell'avventurosa intemperanza dei manifestanti. Viene da lontano, è un po' logorato. Nel gioco avanzato (negli scenari non sempre) bolla con parole di fuoco la sfacciata impudenza e la forza «prevaricante» del Corteo. Anche le sue finestre sono riservate. Vale molti punti.

Imprese Multinazionali — Via del Greggio, Via Losim, Via Coca, Via Cola, Nonostante il progresso e il benessere di cui sono portatrici, non godono di alta popolarità fra i dominati. Le loro sedi metallizzate rendono visibile la loro ricerca costante di rapporti umani, anche sul piano internazionale. Dicono che non se ne può fare a meno. Perciò valgono molto.

TV — Largo Selva Nera. E' lo strumento principe e adorato dell'informazione imparziale, fatte salvo, beninteso, le proprie idee. Molti dei dominati la trovano faziosa e menzognera: in realtà è nota per le sue «campagne». Perciò vale molto.

Giornali — Via Veline, Via Larga, Vicolo Afgano. Sono la faccia quotidiana del «regime» e forse per questo sono in genere poco letti e ancor meno creduti. Hanno grande peso, come si sa, sulla formazione delle

coscienze e sull'«opinione pubblica». Quanti poteri ormai da tempo, sono un po' flaccidi e grigi. Valgono un punteggio medio.

Sedi Diplomatiche — P.za della Robba, Bulvar dei Cappuccini, Via del Rock'n roll, Via 'Ndante, Via Gary Baldi.

Una volta al centro della protesta per gli avvenimenti poco edificanti dei paesi imperiali, vivono ora un'esistenza più tranquilla e «privata». Forse perchè i paesi imperiali sono aumentati parecchio, negli ultimi anni. D'altronde si differenziano scarsamente nei loro rapporti col potere. Ci si ricorda di loro solo in particolari momenti (vedi scenari). Valgono perciò un punteggio medio.

Perciò valgono un punteggio medio.

Organizzazioni reazionarie — P.za Quinta Colonna, Vicolo Marocchino. Un tempo ritrovi di nostalgici e vecchi colonnelli, si sono ormai rinnovate, anche se gli anni contano. Detti anche «covi neri», si producono ancora in iniziative di feroce provocazione, che trovano puntuali risposte (vedi scenari). Valgono perciò un punteggio medio.

Bar — Piazza Obelix. E' fra i tanti della Città, il più conosciuto centro di smercio di eroina. Lo sanno sia il potere, che lo tollera per propri calcoli, sia il corteo, che insiste per ripulirlo. Vale un punteggio medio.

Albergo — Viale Ovaliani. E' un punto di passaggio e di incontro per figure di varie nazionalità e funzioni. I potenti ne fanno sede di conferenze, scambi segreti e multilaterali (non più tri). Sfavillante, vale un punteggio medio.

Cinema — Via Seggio. Squallido pornoteatro, è rinomato fra i vecchi monarchici per le ballerine e gli appelli al popolo della famiglia reale. Vale un punteggio medio.

Chiese — P.za S. Carlo al Berto, P.za Della Robba, Via il Polacco Errante. Oggi la religione non è più sicuramente l'«oppio dei popoli», ma rimane il condimento delle tasche dei ricchi. Celebri per i tanti spettacoli di nuoto e podismo e per l'organizzazione di viaggi internazionali (dalle crociate alle crociere). Valgono un punteggio medio.

Cliniche — Via Tip Tap, Via Orale. Costosi luoghi di cura per ricchi con la gotta o sanatori infetti per i dominati: diffondono spesso epidemie da curarsi con i farmaci dei baroni della medicina. Valgono un punteggio medio.

Negozi — Largo Sibemolle, Via Dotto, Via Roto, Corso Corto, Largo Rizia, Via Tram, Via Mazzo, P.zale Odio, Via Chiappo, Via Dobbo, Lungozombi degli Accavallati, Bulvar dei Cornetti.

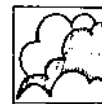
Lussuosi supermarket, gioielli, HI-FI, pesca, e sport, ottica e dischi, vini e insaccati. Questo e molto altro ostentano i vetri dei migliori negozi della Città. Di fronte a tanta (per ora) non goduta ricchezza, come sdegnarsi per le intemperanze del corteo e per le sue mani lunghe? Proprio per questo valgono il minimo dei punti.

I giocatori che hanno particolari desideri e li vogliono «obiettivare» devono prendere i pezzi bianchi della fustella e disegnare i loro obiettivi preferiti. Ricordatevi di dargli un punteggio.

13. Regole speciali

Proponiamo qui alcune regole speciali, che possono essere introdotte a scelta dei giocatori sia nel gioco avanzato che nei giochi a scenario.

13a. Fumo dei lacrimogeni



In ogni fase di spostamento del giocatore-potere al momento del lancio dei lacrimogeni, si può introdurre, a scelta di entrambi i giocatori, la regola speciale del «fumo dei lacrimogeni»,

In questo caso, dopo avere risolto il lancio come di consueto (purché non sia uscito un risultato di NE) il giocatore-potere tira il dado per vedere se e'è vento, applicando i risultati di questa tabella:

dado:

1-2-3 vento: il fumo si sposta di 1 esa

4 vento forte: il fumo si sposta di 2 esa

5 bonaccia: il fumo rimane sull'esa originale

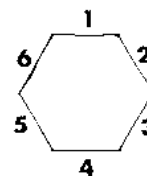
6 vento fortissimo: il fumo si dissolve

Se il risultato è 1-2-3-4-5 è necessario staccare dalla fustella un pezzo «fumo di lacrimogeni».

Se il risultato è 5 il pezzo «fumo» andrà messo al posto dell'esa bersaglio.

Se il risultato è 1-2-3-4 occorre ritirare il dado per stabilire la direzione del vento e porre il pezzo «fumo» ad uno o due esa di distanza dall'esa originale nella direzione indicata.

Risultati del dado
per la direzione del vento:



La conseguenza del fumo è che nessuna unità in quel turno di gioco può occupare l'esa dove c'è il fumo dei lacrimogeni o passare attraverso di esso: questo vale sia per le unità del potere che per le unità del corteo.

Qualsiasi unità si trovi nell'esa (e solo in quello) in cui si pone il pezzo «fumo», si sposta di un esa a sua scelta immediatamente.

I pezzi fumo si rimuovono alla fine della stessa mano (dopo la fase di scontro del giocatore-potere). Se però, in seguito a risultato 5 sulla tabella, il fumo è rimasto sull'esa-bersaglio, non verrà rimosso dalla mappa fino alla fine del successivo turno di gioco del giocatore-corteo.

Il fumo si sposta solo attraverso esa-viale o esa-strada: se incontra esa di diverso colore, si ferma prima.

13b. Errori nei lanci

Durante i lanci, può avvenire che l'unità che lancia sbaglia la misura del lancio e lo faccia troppo corto. Questo può dipendere (come si sa) da imperizia, inciampo, mira sbagliata, sabotaggio del materiale di lancio, distrazione, ebbrezza, ecc. Anche questa situazione viene simulata da una regola speciale.

Questa regola prevede che il risultato NE di tutti i rapporti di lancio che sta per ultimo prima dei risultati positivi significa «lancio corto». In questo caso dunque, l'esa colpito è quello immediatamente precedente all'esa bersaglio. Se in questo esa si trova una unità, amica o nemica, il giocatore che ha lanciato getta di nuovo il dado applicando i risultati della tabella secondo il nuovo rapporto fra la potenza del nuovo bersaglio e quella dell'unità che lancia. Se l'esito di lancio è di nuovo NE significa che i materiali lanciati erano di innesco difettoso e non si sono accesi.

13c. Ingorgi

Gli ingorghi del traffico sono una costante della vita metropolitana. Essi costituiscono di fatto un impedimento allo spostamento delle unità sulla mappa.

Il giocatore in turno, durante la sua fase di spostamento, può scegliere un esa-viale a suo piacimento e vedere se lì si è formato un ingorgo.

L'esa-viale deve trovarsi fuori ZOC delle unità di entrambi i giocatori e deve poter essere collegato da una linea ininterrotta di esa-strade ad un incrocio sgombro da pezzi di ogni tipo. La linea può essere contorta quanto si vuole purché non vi siano ZOC, unità del potere o del corteo, barricate o altri ingorghi.

Scelto l'esa-viale, il giocatore tira il dado e, a seconda del risultato, pone un pezzo ingorgo su quell'esa, secondo questa regola:

risultato del dado:
1-3-5 ingorgo fatto
2-4-6 ingorgo non fatto



Ai fini dello spostamento, dei lanci, dello scontro gli ingorghi seguono le stesse regole delle barricate.

A differenza delle barricate, gli ingorghi possono essere creati da entrambi i giocatori (non solo dunque dal giocatore-corteo) e i giocatori possono tentare di creare un ingorgo soltanto per turno di gioco.

A differenza delle barricate, non si paga alcun punto/velocità per il giocatore che crea l'ingorgo e non si possono collocare due pezzi ingorgo su esa adiacenti.

Gli ingorghi possono essere rimossi solo dai vigili del potere, che devono spostarsi in modo da avere i pezzi ingorgo nella propria ZOC. Ingorghi non rimossi rimangono sulla mappa, eventualmente fino alla fine del gioco.

13d. Corteo nazionale e finanza

Il Corteo può essere, come spesso accade, una scadenza nazionale nel senso che molti suoi partecipanti sono delegazioni che provengono da altre Città. Questi manifestanti arrivano ovviamente in ritardo, data la precaria situazione dei trasporti nel paese e prendono la Metropolitana per arrivare in tempo a partecipare al corteo.

Il potere mobilita immediatamente alcune unità della Finanza, con lo scopo di collaborare con le altre forze dell'ordine ad individuare eventuali reati che i manifestanti «forestieri» potrebbero commettere.

Unità forestiere del Corteo
MOV 3 da 4-2 / 1 da 4.4



Unità della Finanza
5 da 2-2



Secondo la scelta di entrambi i giocatori, all'inizio della 4ª mano di gioco, il giocatore corteo colloca, durante la sua fase di spostamento, le 4 unità speciali in esa-metro a sua scelta. Le unità possono stare negli esa-metro da sole o cumulate fra loro, ma non possono cumularsi con altre unità del corteo.

A questo punto il giocatore-corteo tira il dado e, a seconda del risultato, fa entrare nel gioco i forestieri oppure verifica la loro titubanza e incertezza di fronte alla Città poco conosciuta e deve continuare a tenerli

negli esa-metro dove si trovano.

Nella stessa mano di gioco, nella sua fase di spostamento, il giocatore-potere colloca in esa-caserma a sua scelta le unità della Finanza. Le unità possono stare da sole o cumulate fra loro, ma non possono cumularsi con altre unite del potere.

Anche il giocatore-potere tira il dado e fa entrare nel gioco le unità della Finanza oppure verifica che gli ordini del comando sono poco chiari e nell'incertezza questo unità rimangono negli esa-caserma che occupano.

Risultati del dado, validi per entrambi i giocatori:

— numero pari: l'unità interessata entra nel gioco.

— numero dispari: l'unità interessata resta ferma nell'esa che occupa.

14. Fine del gioco

Nel gioco avanzato, alla fine della 10ª mano, il gioco stesso si considera finito.

Si passa a questo punto al conteggio dei punti/vittoria.

• Punteggio di vittoria

— Il giocatore-corteo somma tutti i punti/vittoria accumulati durante il gioco attraverso l'occupazione degli obiettivi.

Il giocatore-potere somma tutti i punti/potenza delle unità del giocatore-corteo che è riuscito ad arrestare e che si trovano quindi negli esa dell'edificio carcere. A questi punti aggiunge i punti/potenza di TUTTI gli spezzoni del giocatore-corteo che stanno sulla mappa in qualunque esa: spezzoni che stanno in esa QP, esa-metro, in esa-affollati si considerano in salvo e i loro punti/potenza non valgono per il conto del giocatore-potere.

— Il punteggio finale del giocatore-potere va sottratto al totale raggiunto dal giocatore-corteo. Ne risulterà un punteggio FINALE che si confronta con i livelli numerici indicati nella tabella «Livelli di Vittoria».

14a. Sui risultati di Vittoria

Meno di 20 punti sottozero. Che disastro questo Corteo. E non provatevi a dire che le regole del gioco sono in ultima analisi una provocazione. Come qualsiasi altra cosa, per non rispettarle è del tutto insufficiente dimenticarsene e basta. Se il gen. Custer avesse diretto questo Corteo non avrebbe saputo far di peggio.

-20 -10 Il Corteo ha sicuramente conquistato le prime pagine dei giornali di domani, ma solo per la quantità di arresti subiti.

-10 -1 Dico, nella misura in cui si fa un Corteo, delle due l'una: o gli spezzoni rimangono nella manifestazione, oppure imparano a numerarsi.

0 +9 Un passo avanti, due indietro. Però e piuttosto demoralizzante vedere un Corteo che usa la corsa nella direzione sbagliata.

+10 +19 Bastava qualche tiro di lacrimogeni ben piazzato... Non si può pensare che affumicare un radicale o un autonomo sia la stessa cosa...

+20 +29 Come siete noiosi. Se aveste giocato la stessa partita nella realtà non sareste nemmeno riusciti a disturbare lo shopping del sabato pomeriggio.

+30 +39 Pari. Il potere dove crede di essere, sul Carso? I blindati sono mezzi mobili, non barricate. E il Corteo impari ad usare le pagine gialle.

+40 +49 Sempre vicini alla coesistenza pacifica eh? Bella vittoria per il Corteo che se la prende con la religione...

+50 +59 Il potere dia pure la colpa alla mancata riforma di polizia, se crede. Intanto ha perso.

+60 +69 Ci diamo sotto ragazzi eh? Cos'e Fonzie? è

diventato un marxista-leninista? Conseguenza minima la sostituzione di capi di gabinetto.

+70 e oltre. Madre santa! Una sconfitta del potere che coincide con una vittoria del corteo e cosa da far cadere il governo.

D) Scenari e varianti

CORTEO, così come abbiamo anticipato nella Presentazione, è un sistema di gioco che condensa, in una misura che crediamo abbastanza equilibrata, tre elementi: la rappresentazione politica, la rappresentazione «militare», la rappresentazione di gioco. Queste caratteristiche sono in genere tutte dominanti in altri giochi diversi fra loro: «simulazione politica» Diplomacy, ecc., «simulazione militare» nei giochi di guerra simulata (war games, ora in diffusione anche in Italia) ecc,

Scenari e Varianti si sono sviluppati ponendo singolarmente l'accento su uno dei tre elementi detti sopra, pur non divenendo giochi completamente diversi dal gioco base.

La rappresentazione politica è accentuata nello Scenario Antirepressivo, così come quella «militare» negli scenari Internazionalista, Antifascista e Sociale.

Va detto infine che gli scenari non hanno un retroterra di sperimentazione di gioco che garantisca la certezza delle proporzioni fra i livelli di vittoria e altri elementi che concorrono al raggiungimento di questi (e questo perché i tempi maligni non ce lo hanno consentito).

Scenario internazionalista

Un capo di Stato, o una personalità rappresentativa di un paese razzista, colonialista o imperialista, impegnato in una politica di sterminio o in una aggressione nel Terzo Mondo, è in visita ufficiale alla Città.

Le autorità di Governo annunciano che il gradito ospite percorrerà in un corteo motorizzato le vie centrali della Città.

Il Movimento e i Marxisti-leninisti interpretano con prontezza lo sdegno e l'indignazione suscitato da questo evento e lanciano una iniziativa di mobilitazione internazionalista. In assemblee molto affollate si decide di far sentire il proprio antimperialismo militante all'«odioso macellaio e ai suoi lacché».

Il Partito di Opposizione Costituzionale non aderisce alla manifestazione, date le sue responsabilità nell'equilibrio internazionale, ma sviluppa proprie iniziative denunciando la presenza imperialista (comizi periferici, interrogazioni parlamentari, propaganda, ecc.). La sua funzione non è quindi antagonista all'iniziativa di corteo.

Come si gioca lo scenario

• **Corteo.** Le unità del corteo sono 33, a scelta del giocatore-corteo, per 100 punti/potenza complessivi. Testa di corteo possono essere solo le unità di Movimento e ML.. Il giocatore-corteo fa partire le sue unità come nel gioco avanzato.

• **Potere.** Le unità del potere sono 50, per 190 punti/potenza complessivi.

In più il giocatore dispone di 5 pezzi «obiettivi-mobili», rappresentano le unità del Corteo

Presidenziale che sfila nella Città. Questi pezzi non hanno ZOC, né punti-potenza: possono soltanto spostarsi alla velocità stampata su di essi. Queste unità devono essere «scortate»: la «scorta» è costituita da almeno 5 unità del potere (di qualsiasi tipo) che devono trovarsi sempre ad una distanza massima di 4 esa dai pezzi del Corteo Presidenziale. Se la scorta non è sufficiente o è troppo lontana, il Corteo Presidenziale non può muoversi. Entro 4 esa di distanza dal Corteo Presidenziale non si possono erigere barricate o ingorghi.



Unità Corteo Presidenziale

Ordine di servizio delle unità del potere:

— Piazzamento iniziale.

Vigili, piantoni, 5 reparti celere e blindati come nel gioco base.

5 reparti celere e Corteo presidenziale in esa di Piazza Fontana.

— 2^a mano: 10 plotoni di carabinieri in esa-caserma a scelta giocatore-potere.

— 3^a mano: 5 reparti lacrimogeni in esa-caserma a scelta giocatore-potere.

— 4^a mano: 5 reparti lacrimogeni in esa-caserma a scelta giocatore-potere.

Dalla 1^a mano, le autorità del Corteo Presidenziale si spostano verso il bordo EST della mappa assieme alla scorta: il Corteo presidenziale può uscire dalla mappa da uno qualsiasi degli esa-strada o esa-viale disposti sul bordo EST della mappa (non da altri lati o esa).

• Questo scenario utilizza per intero le regole del gioco: zoc, fase di spostamento, lanci, fase di scontro, regole speciali e livelli di vittoria sono come nel gioco avanzato.

Obiettivi dei giocatori

Scopo del corteo internazionalista è di rompere la «cortina del consenso» che il potere cerca di rappresentare attorno al suo ospite. Interesse strategico del corteo è portarsi in alcune zone della Città: a questo il corteo aggiunge alcuni obiettivi tattici, che, oltre alle consuete sedi diplomatiche e del potere già presenti nel gioco avanzato, sono anche la volontà di raggiungere il Corteo Presidenziale e fargli sentire da vicino il proprio antimperialismo.

Scopo del potere è impedire che il corteo sviluppi la sua presenza nella Città, impedendogli di raggiungere determinate zone ed evitando al tempo stesso che raggiunga le sedi più importanti e disturbi il Corteo Presidenziale,

Punteggi di vittoria

— DIPLO, MULTINAZIONALI, GOVERNO, PARTITO DOMINANTE, TV, GIORNALI sono gli obiettivi «fissi» del Corteo in questo Scenario. Le regole per occupare tali obiettivi e il loro punteggio sono quelli del gioco avanzato (77 punti in totale). Gli altri obiettivi della mappa non hanno alcun valore, ma seguono le regole generali degli obiettivi.

— MURA, FIUME, BORDO EST DELLA MAPPA valgono 20 punti/vittoria per il giocatore-corteo, se riesce a oltrepassarli con il Corteo (non con singole unità). Oltrepassarli vuol dire occupare anche solo per un turno di gioco un esa oltre questi limiti della mappa con qualsiasi unità del Corteo (non necessariamente con la Testa).

— UNITÀ DEL CORTEO PRESIDENZIALE valgono ciascuna 5 punti/vittoria per il corteo, se qualsiasi unità del corteo riesce ad avere nella propria ZOC una unità del corteo presidenziale. Anche qui questi punti sono attribuiti al giocatore-corteo alla fine di ogni turno di gioco. Le unità del corteo presidenziale non fanno scontri, quindi non subiscono effetti quando sono in ZOC di unità del corteo: la stessa unità del Corteo presidenziale può fornire punti più volte nel corso del gioco al giocatore-corteo nelle condizioni sopradette.

A questi punti vanno sottratti:

— i punti che il giocatore-potere ottiene con gli arresti (la regola degli spezzoni di corteo alla fine del gioco non ha valore).

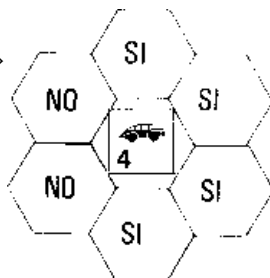
— 10 punti/vittoria per ogni MANO di gioco in cui il giocatore-potere riesce a far occupare alle unità il Corteo Presidenziale 5 esa davanti alla sede diplomatica di Bulvar dei Cappuccini.

Questi punti valgono dalla 7ª mano in poi e sono attribuiti al potere solo se la fermata avviene di propria volontà in quel luogo.

La regola suddetta non vale se:

— Il Corteo Presidenziale si ferma (non si sposta nemmeno di un esa) o arretra durante lo spostamento in qualsiasi mano del gioco in esa che non siano quelli indicati.

Esempio di «arretramento»



Le unità del Corteo Presidenziale devono spostarsi in esa «si»: arretrano se si spostano in esa «no»

— la sede diplomatica è stata raggiunta e occupata anche in un solo esa da unità del giocatore-corteo.

In questo Scenario è valida la tabella «livelli di vittoria» del gioco avanzato.

Scenario antifascista

La destra reazionaria ha organizzato un comizio in una piazza della Città per chiedere la legge anti-sciopero, la deportazione dei gay, la chiusura della stampa underground e la pena di morte. Membri autorevoli del Governo e del Partito Dominante mandano attestati di comprensione e solidarietà.

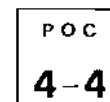
Movimento e Lotta Continua chiamano alla mobilitazione antifascista per rispondere a questa macabra provocazione. Assemblee nei quartieri

popolari, nelle scuole e all'Università decidono un corteo militante per impedire il comizio reazionario.

Il Partito di Opposizione Costituzionale non aderisce alla mobilitazione, giudicandola estremista e velleitaria: convoca così per proprio conto un comizio di protesta in una località posta fuori dalla mappa. Ma al suo interno scoppiano contraddizioni. La sua funzione non è comunque antagonista all'iniziativa di corteo.

Come si gioca lo scenario

• **Corteo.** Le unità del corteo sono le 32 unità del gioco avanzato per 100 punti/potenza complessivi. Testa di corteo possono essere solo le unità di Movimento e LC. Il giocatore-corteo fa partire le sue unità come nel gioco avanzato.



Unità dissidenti

In più, il giocatore-corteo dispone di 5 unità, che rappresentano i dissidenti del Partito di Opposizione Costituzionale (POC). All'inizio del gioco il giocatore deve collocare tali unità, singole o cumulate, in esacase popolari a sua scelta. Le unità dissidenti non hanno spostamenti, né sostengono scontri finché una o più unità delle componenti di Testa del corteo non le hanno attivate. Per attivarle, le unità di Testa devono porre le unità dissidenti nella propria ZOC e poi tirare il dado: numeri pari non hanno effetto. Il dado va tirato per ogni unità dissidente.

Le unità dissidenti attivate entrano subito nel gioco come unità normali. L'attivazione avviene nella fase di spostamento del giocatore-corteo.

• **Potere.** Le unità del potere sono 50, per 190 punti/potenza complessivi.



Unità del comizio reazionario

In più il giocatore-potere dispone di 10 pezzi «obiettivi mobili» che rappresentano i partecipanti al comizio reazionario. Questi pezzi non hanno ZOC, né punti/potenza: possono soltanto spostarsi alla velocità stampata su di essi.

Possono spostarsi senza scorta ma non cumularsi fra loro e con altre unità del potere. Possono prendere la Metro (ma non conviene!). Le unità reazionarie stanno in comizio fino alla 5ª MANO di gioco, poi devono mettersi in salvo negli esa-caserna del potere, senza violare i limiti di accumulo delle unità.

Ordine di servizio delle unità del potere:

— Piazzamento iniziale:

Vigili, piantoni, 5 reparti celere e blindati come nel gioco base. 5 reparti celere e unità del Comizio Reazionario in P.za della Robba.

— 2ª mano: 10 plotoni di carabinieri in esacaserma a scelta del giocatore-potere.

— 3ª mano: 5 reparti di lacrimogeni in esacaserma a scelta del giocatore-potere

— 4ª mano: 5 reparti di lacrimogeni in esacaserma a scelta del giocatore-potere.

Questo piazzamento è valido se il luogo del comizio è piazza della Robba. Se invece si tratta di P.ale Odio, P.zale Bombe o P.za Quinta Colonna, i blindati del potere possono essere collocati a EST delle mura a scelta del giocatore-potere.

• Questo scenario utilizza per intero le regole del gioco: ZOC, fase di spostamento, lanci, fase di scontro, regole speciali e livelli di vittoria sono come nel gioco avanzato.

Obiettivi dei giocatori

Scopo del corteo antifascista è impedire il comizio reazionario e dimostrare ai partecipanti al comizio il proprio antifascismo militante.

A questo interesse strategico si collegano alcuni obiettivi tattici che sono le sedi del potere che hanno dato copertura e appoggio al programma della destra.

Scopo del giocatore-potere è impedire che il corteo interrompa il comizio reazionario. Oltre a questo il potere ha interesse a difendere le sue sedi più importanti e a dimostrare la sua capacità di «mantenere l'ordine».

Punteggi di vittoria

— SEDI REAZIONARIE, GOVERNO, PARTITO DOMINANTE, TV, GIORNALI, CINEMA, BAR, ALBERGO, TRIBUNALE sono gli obiettivi «fissi» del corteo in questo Scenario. Le regole per occupare tali obiettivi e il loro punteggio sono quelli del gioco avanzato (68 punti in totale). Gli altri obiettivi della mappa non hanno alcun valore, ma seguono le regole generali degli obiettivi.

— 30 punti/vittoria per il giocatore-corteo se il comizio reazionario si scioglie prima della 5ª MANO di gioco; lo scioglimento si ha anche se una sola unità del comizio si allontana da P.za della Robba.

— 7 punti/vittoria per il giocatore-corteo per ogni unità del comizio reazionario mandata all'ospedale. Per mandare all'ospedale le unità del comizio reazionario, una unità del corteo deve occupare l'esa dove si trova l'unità reazionaria: quando ciò avviene l'unità reazionaria si rimuove dall'esa e si colloca in uno degli esa-clinica presenti sulla mappa (è possibile accumulare più unità reazionarie negli esa-clinica). Se l'unità reazionaria si trova in un esa ORG./REAZ., il suo valore raddoppia per l'unità del corteo che lo manda in ospedale.

A questi punti vanno sottratti:

— i punti che il giocatore-potere ottiene con gli arresti (la regola degli spezzoni di corteo alla fine del gioco non ha valore).

— 10 punti vittoria per il giocatore-potere se il comizio reazionario si scioglie alla 5ª mano di gioco.

— 7 punti/vittoria per ciascuna delle unità reazionarie messe in salvo in questo ordine:

6ª mano: almeno 1 unità reazionaria in esa-caserma

7ª mano: almeno altre 2 unità reazionarie in esa-caserma

8ª mano: almeno altre 2 unità reazionarie in esa-caserma

9ª mano: almeno altre 2 unità reazionarie in esa-caserma

10ª mano almeno altre 3 unità reazionarie in esa-caserma

Se in una mano il potere non riesce a mettere in salvo le unità previste, non ottiene i punti, anche se nella mano successiva ne mette in salvo più del previsto.

E' possibile che entrambi i giocatori decidano di prolungare il gioco. In questo caso si devono stabilire entro la 8ª MANO delle 10 previste le eventuali altre mani da giocare.

La tabella livelli di vittoria valida per questo

Scenario a quella del gioco avanzato.

Scenario sociale

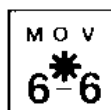
La crisi del Paese si è da tempo tradotta in disoccupazione, aumento indiscriminato dei prezzi e delle tariffe, ristrutturazione selvaggia, divieto delle manifestazioni antagoniste. La notizia di licenziamenti di massa in molte fabbriche e di una ondata di sfratti viene appoggiata dal Governo e dal Partito Dominante e sostenuta con una massiccia campagna di TV e giornali.

Movimento e Autonomia Operaia danno vita a una protesta che cresce col passare dei giorni: si decide di convocare un corteo nel centro della Città, per opporsi alle decisioni del potere.

Il Partito di Opposizione Costituzionale condanna queste proteste come antiistituzionali e sovversive: sostiene quindi la proibizione del corteo decretata dal potere. E' quindi direttamente contrapposto all'iniziativa del corteo.

Come si gioca lo scenario

• **Corteo.** Le unità del corteo sono 40 (per 132 punti/potenza complessivi). Oltre alle consuete 33 unità (per 100 punti/potenza complessivi) del gioco avanzato, il giocatore-corteo dispone infatti di altre 7 unità del Movimento, contrassegnate all'asterisco (per 32 punti/potenza).



Testa di corteo possono essere solo le unità di Movimento e AUTOP.

Diversamente dal gioco avanzato e dagli altri scenari, il giocatore-corteo fa partire le sue unità in questo modo:

4 spezzoni (a scelta giocatore-corteo) in esa-luoghi affollati

4 spezzoni (a scelta giocatore-corteo) in esa-metropolitana

8 spezzoni (a scelta giocatore-corteo) in esa-case popolari

24 unità, che possono entrare sulla mappa (singole e cumulate) da qualunque esa dei bordi della mappa, purché non vietano.

• Prima dell'inizio del gioco il giocatore-corteo deve scrivere su un foglio il nome del luogo su cui intende formare il corteo (si deve trattare di una località — piazze, viale, ecc. — di esa-grigi). Il foglio non si scopre e rimane segreto per tutto il gioco se il giocatore-corteo non è riuscito a raggiungere il luogo prescelto. Deve contenere indicazioni (nomi di strade, viali, ecc.) che permettano di identificare con certezza almeno 11 esa: infatti il Corteo deve essere formato almeno da 21 unità.

• Se, all'inizio della 6ª MANO di gioco, il Corteo non si è ancora formato, i suoi pezzi più deboli (cioè tutti i 4/1 e 4/2 = gruppi, zombie, femministe, radicali, ML, DP, alcuni LC, alcuni MOV) considerano opportuno tornare a casa e iniziano a dirigersi verso i più vicini bordi della mappa per uscire. Il giocatore-corteo li deve spostare evitando che vengano catturati dall'avversario.

Se gli spezzoni di corteo rimasti sulla mappa riescono a formare il Corteo tutte le unità deboli che non sono ancora uscite dalla mappa possono invece

tornare indietro e tentare di unirsi al Corteo.

Il giocatore-corteo deve riuscire a formare il Corteo entro la 5ª MANO di gioco, per evitare di perdere le unità più deboli.

- **BARRICATE:** il giocatore-corteo può utilizzare tutti i pezzi previsti nel gioco base, seguendo le regole delle barricate. I pezzi, una volta rimossi dalla mappa, possono però essere riutilizzati senza limiti.

- **Potere.** Le unità del potere sono 50, come nel gioco base, per 190 punti/potenza complessivi. A differenza del gioco base, il giocatore-potere dispone le sue unità prima che cominci il gioco con questo ordine:

10 piantoni: in esa obiettivi a sua scelta,

10 reparti di polizia, 5 reparti blindati, 10 reparti lacrimogeni, 10 plotoni carabinieri, 5 vigili urbani: in esa a scelta del giocatore-potere, che siano al massimo a 6 di distanza da esa-obiettivi o esa-caserma.

- Questo scenario utilizza per intero le regole del gioco avanzato: ZOC, fase di spostamento, lanci, fase di scontro, regole speciali e livelli di vittoria sono gli stessi del gioco avanzato.

Obiettivi dei giocatori

Scopo fondamentale del giocatore-corteo è quello di formare il corteo, preferibilmente nel luogo segreto da lui scelto, se no in qualunque altro luogo. Ovviamente collegati a questo scopo sono gli obiettivi tradizionali del gioco base.

Scopo fondamentale del giocatore-potere è di impedire la formazione del corteo e, in subordine, di riuscire a scioglierlo, ove si sia formato. Per il potere si tratta inoltre di difendere le sedi per lui più importanti e di operare il maggior numero di arresti per scoraggiare altri cortei.

Punteggi di vittoria

— **TUTTI OBIETTIVI FISSI DEL GIOCO** avanzato sono validi per il giocatore-corteo (per il totale di 150 punti/vittoria complessivi). Per l'occupazione e i punteggi degli obiettivi valgono le regole del gioco avanzato.

— 30 punti/vittoria al giocatore-corteo se riesce a formare il Corteo nel luogo scelto segretamente, occupando almeno 6 degli esa grigi indicati da lui. Tali punti sono dati alla fine della MANO di gioco.

— 1 punto/vittoria per ogni ESA percorso da una TESTA di corteo (a scelta del giocatore-corteo), esclusa la MANO in cui il Corteo si forma. Hanno valore gli esa percorsi nella fase di spostamento del giocatore-corteo: i punti si attribuiscono alla fine della MANO di gioco.

A questi punti vanno sottratti:

— i punti che il giocatore-potere ottiene con gli arresti (la regola degli spezzoni di corteo alla fine del gioco non ha valore).

Se entro la 6ª MANO il corteo non si è formato, il potere ha ovviamente la possibilità di arrestare i pezzi che stanno uscendo dalla mappa, ma al tempo stesso è interessato a farli uscire al più presto per evitare che, formatosi il Corteo, queste unità tornino indietro ad unirsi al Corteo.

— 10 punti per il giocatore-potere se questi riesce a disperdere il Corteo che si è formato, in qualunque turno di gioco. Disperdere il Corteo vuol dire interrompere la continuità fra le unità che lo compongono.

Scenario antirepressivo

per 3 giocatori

Nel tribunale della città si svolge un processo a carico degli arrestati in precedenti cortei, imputati di gravissime accuse. Il processo è in realtà una grossa montatura politico-giudiziaria che si è sviluppata grazie a una massiccia campagna dei mass media.

Il potere intende utilizzare i risultati politici del processo per dare un esempio e per rilanciare la sua campagna di ordine pubblico in vista dalle prossime elezioni politiche.

Radicali, Zombies e gruppi lanciano un appello alla mobilitazione e prendono l'iniziativa di una manifestazione per rafforzare la presenza al dibattimento.

Il Corteo viene autorizzato dal potere a condizione che queste 3 componenti ne abbiano la Testa.

Come si gioca lo scenario

- **I giocatori-corteo** dispongono di 40 unità, a scelta, per 132 punti/potenza complessivi. Le unità del Corteo partono dalla Piazza Mento.

- **Il giocatore-potere** dispone di 50 unità. Alcune di queste precedono o seguono il Corteo. Il giocatore-potere pone 3 unità del Corteo negli esa-marroni del tribunale (Piazzale Odio) sotto processo e presidia il posto.

- I giocatori-corteo possono applicare due strategie di gioco:

a) possono porre gli obiettivi «fissi» sotto l'influenza politica delle proprie unità e concludere la manifestazione in Piazzale Odio, davanti al Tribunale. Se riescono a fare questo senza subire arresti di unità per un valore superiore al valore complessivo in punti/potenza di quelle processate, possono tirare il dado per ogni unità arrestata e ottenere (risultati 4-5-6 del dado) che il processo abbia esito positivo e che le unità processate siano liberate.

In questo caso le unità processate escono dagli esa del tribunale per insufficienza di prove e si uniscono al Corteo immediatamente.

In questo caso la liberazione dei processi avviene per sentenza: il Corteo ha fatto valere sull'esito del processo la sua presenza politica.

b) possono agire tentando di arrivare al Tribunale, per liberare i processati, non fidandosi dell'influenza che la propria presenza politica ha sui giudici. In questo caso i processati possono essere spostati, in qualunque momento della fase di spostamento del giocatore-potere, dal Tribunale al carcere via elicottero.

In questa seconda strategia valgono gli obiettivi «fissi» del gioco base e le consuete regole del gioco,

- Il giocatore-potere dovrà avere l'accortezza di non infliggere immediatamente perdite pesanti al Corteo, per costringerlo ad un percorso lento e difficile.

- I giocatori-corteo possono nel corso del gioco passare dalla prima alla seconda strategia.

La prima è tipica delle componenti che sono inizialmente in Testa: radicali, zombies, gruppi.

Alla seconda sono portati gli spezzoni «tozzi» come quelli di AUTOP.

Questo genera forti contrasti interni, pulsioni al separatismo, «provocazioni», dispute sulla componente che deve avere la testa del Corteo, fino ad una tabella separata dei punti/vittoria per le sedicenti «Destra e Sinistra» dei manifestanti...

Queste dovrebbero essere le coordinate dello

Scenario.

Il Corteo che doveva manifestare contro la repressione è stato lacerato prima della partenza da profondi dissensi politici e, dunque, la descrizione particolareggiata dello Scenario viene rimandata alla prossima edizione.

Provate voi a sviluppare questo tema frugandovi nella memoria o guardandovi intorno.

Gioco avanzato

Schema del gioco, da usarsi come pro-memoria

PIAZZAMENTO INIZIALE	CORTEO POTERE	33 unità del gioco base sugli esa di Piazza Mento 30 unità disposte in questo ordine di servizio - 10 squadre piantoni in esa obiettivi a scelta - 10 reparti celere in esa-caserma a scelta - 5 plotoni carabinieri in esa-caserma a scelta - 5 squadre vigili in esa a un massimo di 7 esa di distanza da esa-metro, esa- caserma, esa-obiettivi.
1 ^a MANO	CORTEO POTERE	vietata la corsa nessuna variazione
2 ^a MANO	CORTEO POTERE	nessuna variazione Unità per 20 punti/potenza in esa-caserma a scelta
3 ^a MANO	CORTEO POTERE	nessuna variazione Unità per 30 punti/potenza in esa-caserma a scelta
4 ^a MANO	CORTEO POTERE	nessuna variazione Unità per 20 punti/potenza in esa-caserma a scelta
5 ^a MANO	CORTEO POTERE	nessuna variazione Unità per 30 punti/potenza in esa-caserma a scelta
6 ^a MANO 7 ^a MANO 8 ^a MANO 9 ^a MANO	CORTEO POTERE	nessuna variazione nessuna variazione
10 ^a MANO	CORTEO POTERE	tutti gli spezzoni (cioè le unità 6-1 / 6-6- del corteo) devono essere portati fuori dalla mappa o in esa-case popolare, esa-metro, esa-affollato. tutti gli spezzoni che si trovano sulla mappa in esa che non sono quelli indicati sopra, alla fine della 10 ^o mano si considerano arrestati

Tabella livelli di vittoria

oltre 70 punti	Vittoria schiacciante del Corteo
da 50 a 69	Vittoria di misura del Corteo
da 20 a 49	Pareggio
da 0 a 19	Vittoria di misura del Potere
meno di 0	Vittoria schiacciante del Potere
oltre 20 sottozero	Disfatta del Corteo